メタルヘッド・マキシマム サプリメント

マインドクライム

高平鳴海／F.E.A.R.

MIND CRIME

マインドクライム

METAL HEAD MAXIMUM

メタルヘッド・マキシマム

サプリメント

高平鳴海／F.E.A.R.



Field Game

ゲーム・フィールド製品ラインナップ



TRPG基本ルールブック
メタルヘッドMAXIMUM
本体価格：5000円(税別)



TRPG基本ルールブック
ダブルクロス
本体価格：3600円(税別)



TRPGサポート誌
ゲーマーズ・フィールド
本体価格：900円(税別)
偶数月末日ごろ発売

カバーイラスト：米村孝一郎

MIND CRIME
マインドクライム

メタルヘッド・マキシマム
METAL HEAD MAXIMUM
サプリメント

高平鳴海／F.E.A.R.



MIND CRIME
マインドクライム

メタルヘッド・マキシマム
METAL HEAD MAXIMUM
サプリメント

高平鳴海／F.E.A.R.



MIND CRIME
マインドクライム



高平鳴海／F.E.A.R.

INTRODUCTION to MIND CRIME

『メタルヘッド・マキシマム』は、2160年の荒廃した地球を舞台とするRPGである。
また、1990年に"日本初のサイバーパンクRPG"として発売された『メタルヘッド』が、10年の歳月を経て復活した姿でもある。したがって、10年の歳月をかけて、デザイナーとユーザーが蓄積してきたものと、21世紀が生み出した新しいものの両方を併せ持つTRPGなのだ。
『マインドクライム』はその『メタルヘッド・マキシマム』のサプリメントである。やはり本書も、10年の歳月の蓄積と、まったく新しいアイディアの両方によって成立している。

本書は、以下の構成となっている。

第1章　キャラクター作成

本章にはポイント割り振り制の、新しいキャラクター作成ルールが掲載されている。本ルールを使用することによって、始めから高いランクのハンターを作ったり、高価な装備を入手することが可能となる。
また、新クラスである「アンダーカヴァー」のルールもここに掲載されている。
キャンペーン用に新しいキャラクターを作成してもよいし、プレイ機会をあまり多く持てないならば、単発で派手なシナリオを行なうのもお勧めである。
ダイスによって経歴を決定することも可能なので、キャラクター作成だけでも十分楽しめる遊びとなるはずである。

第2章　キャンペーンシナリオ

本章には7本のシナリオが掲載されている。2150年代からはじまる、いくつかの事件をピックアップして、この世界に暗躍する結社と、月世界の秘密に迫る内容だ。
キャンペーンとして続けてプレイすることもできるし、もちろんそれぞれ独立にプレイしてもまったく問題はない。
旧版からのファンにとっては、忘れがたい思い出となっているものもあるだろう。『マキシマム』からのファンにとっても、この世界の歴史や、何人かのNPCの若き日の姿と出会えるよいチャンスとなるはずだ。
なお、あなたがプレイヤーとしてキャンペーンに参加する予定なら、本章は読むべきではない。楽しみは後にとっておくのがよいだろう。

第3章　追加データ

本章には『メタルヘッド・マキシマム』をプレイする時に使える追加データが掲載されている。すべてのジャンルについて、多岐に渡るデータが追加されており、そのすべてをPCは使用することができる。もちろん、それに見合うコストを支払えれば、だが。
旧版からのファンなら、懐かしいものも見つけることができるだろう。

第4章　装備リスト

本章には、膨大な装備リストが掲載されている。『メタルヘッド・マキシマム』に掲載されたものと本書で追加されたものを合わせて、全装備の一覧としてある。キャラクター作成の時などに参照すると便利である。


私は……
まどろみ　夢を見る
それは懐かしい　未来の記憶……
ガガッ
それじゃ
次の曲を…—
ガピッ
シュオオオオオッ


"ルージュなシーズン!"
兄さん……
多くの人が来て……
必ず……
戻ってきてね……
多くの人が去っていった


人は笑い……　泣き……
私にはもう……
何もないわ……
怒り……　叫んだ……



私は忘れない




まるでプリンセスカグヤストーリーだな
はぁ？
何　ソレ
……
人の織りなす　すべての物語を……
カタ
カタ
カタ


世界中のパンドラが
機能停止？
いい気になるなよ
地球人！！



私は……夢を見る……
肉眼でも見えるハズさ
全長5kmの
巨大戦艦だからな……


懐かしい故郷の夢を……


マインドクライム
RIME

MINDCRIME マインドクライム

CONTENTS

4th.Equipment List 181

METAL HEAD MAXIMUM SUPPLEMENT

MIND CRIME

CREDIT

DESIGN
Narumi Takahira

SYSTEM DESIGN
Yura Kubota
Tsuyoshi Yamamoto

TEXT
Narumi Takahira
Yura Kubota
Tsuyoshi Yamamoto
Eiichi Shitara
Kazuya Taniguchi
Takehito Tanaka

DIRECTION
Shinji Tanaka

ADDITIONAL DIRECTION
Akio Isoda

DEVELOPMENT ASSIST
Hirohisa Sekine
Shunsaku Yano
Akira Ohata

COVER ART
Kouichirou Yonemura

OPENING COMIC
O.G.C
(Akane Sasaki & Hiroyuki Ishida)

INTERIOR ARTS
Hiroyuki Ishida
Mikako Mikaki
Yoshie Mikami
Ryoku Tokiwa
Daiji Takada
Kazuyuki Moriguchi

GRAPHIC DESIGN
Shinji Tanaka
Takahiro Sato

PRODUCE
Tarrot Suzufuki
FarEast Amusement Research Co., Ltd.

SPECIAL THANKS TO
Team AGARUTA
Shin Kamitani
Takashi Tanaka
Players of GFcon

1st.
Advanced Rule

この章では、新たに追加されたキャラクター作成ルールについて解説する。このルールを使用すれば、初期の段階でハンターランクの高いキャラクターを作成することが可能となっている。ランクが低くても、より強いキャラクターを作成することもできるだろう。

サンプルキャラクター

ここに掲載されているサンプルキャラクターは、"アドヴァンストルール"を使って作成されている。これらのキャラクターがどのような手順により作成されたのかは、P30を参照していただきたい。

データの見方

アンダーカヴァー
本書「マインドクライム」において新たに追加されたハンタークラスである。詳細はP38を参照のこと。

参照の略語について
本書では、基本ルールブックである『メタルヘッド・マキシマム』を『MHM』と略することがある。"『MHM』P100"と書いてあれば、それは『メタルヘッド・マキシマム』の100ページを意味する。

本書には、各ハンタークラスごと、計5人分(新ハンタークラスである"アンダーカヴァー"を含めると6人)のサンプルキャラクターが掲載されている。

このサンプルキャラクターは、すべてP30からの"アドヴァンストルール"を使用して作成されており、あとは名前や年齢などのパーソナルデータを決定するだけで、PCとしてすぐプレイに使用することが可能である。

ただし、サンプルキャラクターをPCとして使用する場合には、必ずゲームマスター(GM)の許可を得る必要がある。また、使用においてはデータをキャラクターシートに必ず転記すること。『MHM』のプレイに慣れているからといってサンプルキャラクターのページをコピーしたものを使うのは、あまりお勧めできない。

■データの読み方

サンプルキャラクターのデータは、以下のような項目で構成されている。

①イラスト

そのキャラクターのビジュアルイメージである。PCとして使用する場合、もちろん、性別などをイラストに合わせる必要はない。パーソナルデータを決める際の参考として欲しい。

②テキスト

そのキャラクターが取得した経歴(後述)に基づいて設定された、キャラクターの生い立ちである。もちろんこの設定どおりのキャラクターでなくともよい。

③クラス

そのキャラクターのハンタークラスである。ハンタークラスについては、『MHM』P29も参照していただきたい。

④ハンターランク

そのキャラクターのハンターランクである。アドヴァンストルールでは、最初からEランクより高いキャラクターを作成することができる。

⑤年齢

そのキャラクターの年齢である。PCとして使用する場合、そこに記された年齢より低く設定することはできない。

⑥作成レベル

作成レベルは、アドヴァンストルールでキャラクターを作成する際に、GMから指定されるもので、そのキャラクターがどの程度の強さ(能力の高さ)かを表わす目安である。Aに近いほど、より強い、より能力の高い、あるいはより所持金の多いキャラクターが作成できることになる。

掲載されているサンプルキャラクターは、すべてレベルBで作成されている。

作成レベルの詳細については、P30を参照のこと。

⑦アビリティ

そのキャラクターの体力や知力などといったものを表わす数値である。基本的に、サイバーパーツなどによるボーナスが反映された数値が記されている。カッコ内は、そのボーナスが反映される前の数値である。

なお、経歴イベント、ハンターイベントによるアビリティの増加は、カッコ内の数値に反映されている。

⑧SUV

そのキャラクターのサバイバルランクである。サイバーパーツや経歴イベントなどによるボーナスも、すでに反映されている。

⑨経歴（イベント）

そのキャラクターが、どのような職を経てきたのかを表わすものである。［カテゴリー：経歴名］というかたちで記載されているが、『MHM』に掲載されている“キャラクターパック”とは別のものである。この経歴によって、いくつかのスキルが習得できる。

カッコ内は、その経歴において発生したイベントの名前である。イベントによって、スキルや所持金にボーナスが得られることがある。

経歴とイベントの詳細については、P32を参照のこと。

⑩ハンターイベント

そのキャラクターが、ハンターになってから経験したイベントである。イベントによって、スキルや所持金にボーナスを得ることがある。

ハンターイベントの詳細についてはP33を参照のこと。

⑪スキル

そのキャラクターが習得しているスキルである。［スキル／SR1］というかたちで記載されている。一般スキルでも習得していないものは記載されていない。

⑫武器／防具

そのキャラクターが持っている武器や防具である。

⑬サイバーパーツ

そのキャラクターにインストールされているサイバーパーツである。

なお、基本的には各部位ごとに記載されているが、アーティフィシャル・ボディをインストールしている場合は、部位は全身しかない。

⑭所持品

そのキャラクターが持っている、武器や防具以外のアイテムである。

メカニック（とその武装）やターミナル（とソフトウェア）もここに記載されている。

⑮パンドラシステム

そのキャラクターが持っているパンドラシステムである。キャラクターのハンタークラスに応じて、4～6個のパンドラを持っている。

サイバーパーツ

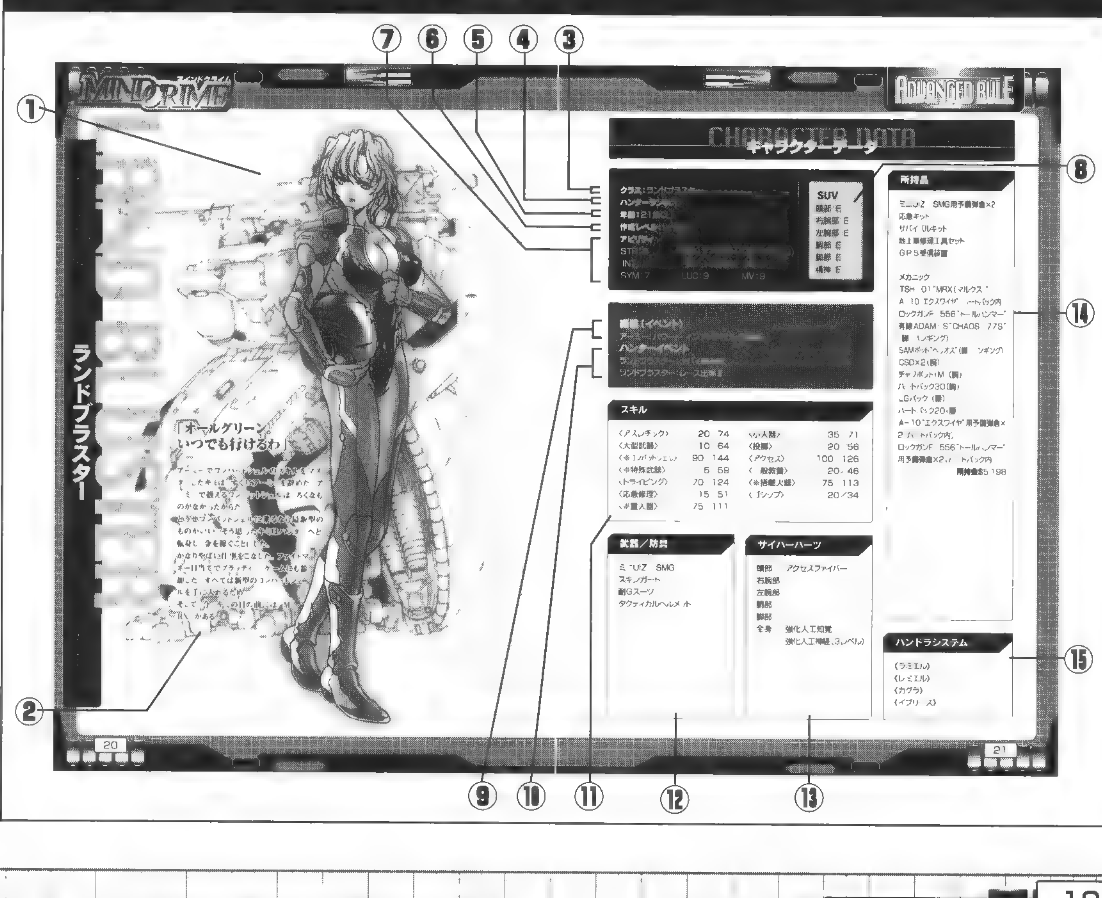
サンプルキャラクターの中には、アーティフィシャル・ボディをインストールしているものもある。そのアーティフィシャル・ボディにプレインストールされているサイバーパーツは記載されていない。

ＰＣとしてそのようなキャラクターを使用する場合は、プレインストールされたサイバーパーツもキャラクターシートに記入しておくとよい。

所持品

Ｄランク以上のハンターには、その証明として武器やアイテムが支給される。各サンプルキャラクターの所持品には記載されていないが、ちゃんとそれらも所持している。

サンプルキャラクターの見方



ランドブラスター



「オールグリーン。
いつでも行けるわ」

アーミーでコンバットシェルのスキルをマスターしたキミは、すぐにアーミーを辞めた アーミーで扱えるコンバットシェルは、ろくなものがなかったからだ
どうせコンバットシェルに乗るなら最新型のものがいい そう思ったキミはハンターへと転身し、金を稼ぐことにした
かなりやばい仕事をこなした ファイトマネー目当てでブラッディー・ゲームにも参加した すべては新型のコンバットシェルを手に入れるため
そして、今、キミの目の前には“M-RX”がある

CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス:ランドブラスター
ハンターランク:D
年齢:21歳以上
作成レベル:レベルB
アビリティ

STR:9	REF:27(18)	DEX:18(13)
INT:13	PER:19(16)	WIL:7
SYM:7	LUC:9	MV:9

SUV
頭部:E
右腕部:E
左腕部:E
胴部:E
脚部:E
精神:E

経歴(イベント)
アーミー:パワード・インファントリィ(訓練)
ハンターイベント
ランドブラスター:ヤバイ積み荷
ランドブラスター:レース出場II

スキル

〈アスレチック〉..............20/74	〈小火器〉.......................35/71
〈大型武器〉...................10/64	〈投擲〉...........................20/56
〈※コンバットシェル〉.......90/144	〈アクセス〉..............100/126
〈※特殊武器〉.................5/59	〈一般教養〉...................20/46
〈ドライビング〉...........70/124	〈※搭載火器〉............75/113
〈応急修理〉...................15/51	〈ゴシップ〉.....................20/34
〈※重火器〉................75/111	

武器/防具

ミニUIZ　SMG
スキンガード
耐Gスーツ
タクティカルヘルメット

サイバーパーツ

頭部:　アクセスファイバー
右腕部:
左腕部:
胴部:
脚部:
全身:　強化人工知覚
　　　強化人工神経(3レベル)

所持品

ミニUIZ　SMG用予備弾倉×2
応急キット
サバイバルキット
地上車修理工具セット
GPS受信装置

メカニック:
TSH−01“MRX(マルクス)”
A−10“エクスワイヤ”(ハードパック内)
ロックガンF−556“トールハンマー”
有線ADAM−S“CHAOS−77S”(脚:ハンギング)
SAMポッド“ヘリオス”(脚:ハンギング)
CSD×2(腕)
チャフポッド(M)(腕)
ハードパック30(胸)
LGパック　(腰)
ハードパック20(腰)
A−10“エクスワイヤ”用予備弾倉×2(ハードパック内)
ロックガンF−556“トールハンマー”用予備弾倉×2(ハードパック内)

所持金$5,198

パンドラシステム

《ラミエル》
《レミエル》
《カグラ》
《イブリース》

ネットライナー

NETLINER

「このデカブツ（オーディン60）を運んでくれるんなら、
引き受けてもいいぜ。
……へへっ、冗談だよ」

ストリートで生まれ育ったキミにとって、ネットワークは最高の遊び場であった。

やがてネットワークに携わる仕事に就こうと心に決めるが、トラブルに巻き込まれ、一時期はジャック＝インに対する恐怖症に等しい状態となってしまう。

そんなキミの暗闇を振り払ってくれたのは、ハンターという道であった。

決して順風満帆ではないが、最高の能力と最高の道具を手に入れ、キミは今日もネットワークを駆け抜ける。



CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス:ネットライナー
ハンターランク:C
年齢:23歳以上
作成レベル:レベルB
アビリティ

STR:6	REF:10	DEX:10
INT:33(18)	PER:10	WIL:16
SYM:10	LUC:12	MV:3

SUV
頭部:E
右腕部:E
左腕部:E
胴部:E
脚部:E
精神:H

経歴(イベント)
ネットワーク:ICE(初仕事)
ネットワーク:クラッカー(口座書き換え)
ネットワーク:プログラマー(ブラックメイル)
その他:コンピュータエンジニア(一念発起)
その他:ストリートキッズ(共振Ⅱ)

ハンターイベント
ネットライナー:トラウマの克服
ネットライナー:猛勉強
ネットライナー:企業の依頼Ⅱ
ネットライナー:手入れ
ネットライナー:肉弾戦

スキル

〈アスレチック〉..........20/40
〈応急手当〉..................5/25
〈※偽造〉..................60/80
〈※重火器〉..................5/25
〈小火器〉..................10/30
〈投擲〉........................20/40
〈アクセス〉...........100/166
〈※暗号・信号〉......60/126
〈一般教養〉............50/116
〈偽装・カモフラージュ〉...10/76
〈※専門知識:電子機器〉...15/81
〈※専門知識:プログラム〉....20/86
〈※ソフトウェア〉....45/111
〈※ハードウェア〉....45/111
〈※鑑定〉..................50/70
〈追跡・逃走〉.............30/50
〈サバイバル〉.............10/42
〈精神防壁〉...............35/67
〈※ハッキング〉...100/132
〈※リパルス〉........100/132
〈ゴシップ〉................50/70

武器/防具

対弾アンダーウェア
ファイバーハット

サイバーパーツ

頭部: アクセスファイバー
ブラスターヘッド
バイオメモリーVer.2.01×5
クロックブレイン
右腕部:
左腕部:
胴部:
脚部:
全身:

所持品

サングラス
通信機

ターミナル:
オーディン60
マシンZZ
ジャック=イン用インターフェイスⅢ×2
EMS

ソフトウェア:
アンチハッキング・アラームⅡ
電路監視
ラヴァストーム
トリプルロック

所持金$2,500

パンドラシステム

《アルゴス》
《イカロス》
《ヘカトンケイル》
《カドゥケウス》×2

バウンサー

「常に死地へと投じたるこの身、
なかなか朽ち果てぬものだな……」

ポリス――しかも常に戦いの最前線にあるFBIやSWAT、賞金稼ぎ、そして傭兵。
キミは常に死と隣り合わせの場所に身を投じ、そして生き残ってきた。
そして今も、いつでも最高の力を引き出せるよう、身体の強化とコントロールに余念がない。
自身を凌駕する者が、いつしか現われることを願って。



CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス:バウンサー
ハンターランク:D
年齢:34歳以上
作成レベル:レベルB
アビリティ

STR:36(10)	REF:39(18)	DEX:23(18)
INT:10	PER:33(18)	WIL:11
SYM:7	LUC:8	MV:8

SUV
頭部:M
右腕部:M
左腕部:M
胴部:M
脚部:M
精神:I

経歴(イベント)
ポリス:CBI(研修)
ポリス:SWAT(配置転換)
ポリス:ポリス・スナイパー(訓練)
その他:バウンティハンター(タウンの英雄)
その他:マーセナリィ(スポンサー)
その他:マーセナリィ(企業の影II)

ハンターイベント
バウンサー:トレーニングI
バウンサー:トレーニングII
バウンサー:愛用の品

スキル

〈アスレチック〉.......45/123	〈偽装・カモフラージュ〉....60/80
〈素手戦闘〉..................5/83	〈※サイバーメディカル〉.....5/25
〈※特殊武器〉.....110/188	〈※鑑定〉...................20/86
〈ナイフコンバット〉....55/133	〈追跡・逃走〉..........55/121
〈※重火器〉.........115/161	〈土地カン〉................30/96
〈小火器〉.............115/161	〈サバイバル〉.............70/92
〈投擲〉.......................20/66	〈精神防壁〉...............10/32
〈アクセス〉..........100/120	〈交渉〉.........................5/19
〈一般教養〉...............30/50	〈ゴシップ〉................30/44

サイバーパーツ

全身:シロガネ
アクセスファイバー
強化人工知覚
強化人工筋肉(2LV)
強化人工神経(3LV)
強化人工骨格
ゴースト・クローク(冷却装置つき)

武器/防具

サイボーグライフルII
(ホークアイ対応アダプタつき)
GAT/M134
(ホークアイ対応アダプタつき)
BD7 KZ4×2
(ホークアイ対応アダプタつき。
ファングに格納)
パイルバンカー
(サイボーグライフルIIに装備)
単分子ナイフ"ネメシス"
対弾アンダーウェア
防弾・防刃ベスト
アーマーブーツ
ファイバーハット

所持品

画面増幅スコープ
(サイボーグライフルIIに装備)
不可視レーザーサイト
(サイボーグライフルIIに装備)
サイボーグライフルII用予備弾倉×5
GAT/M134用予備弾倉×5
BD7用予備弾倉×5
パイルバンカー用予備弾倉×3
所持金$17,250

パンドラシステム

《ヴァルキリー》
《ベルセルク》
《ミョルニル》
《カグラ》

ハスラー HUSTLER



「人を見かけで判断しないほうがいい。私も伊達にハンターをしているわけではありませんよ」

キミは、ハンターとしてはきわめて異例の存在であるといえよう。

一時は若くして企業の重役にまで上り詰めたキミは、退職してかつて志していた医師となる。しかし、重役の椅子も、そして医学も、キミの心にかかった霧を晴らすことはできなかった。

ハンター――。学生時代、キミの命を救ってくれた人物はそれだけ名乗った。

そして今、キミはここにいる。ハンターとしてきわめて高い地位にたどりついたキミの心に、もはや霧はない……。

CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス：ハスラー
ハンターランク：B
年齢：31歳以上
作成レベル：レベルB
アビリティ

STR：8	REF：9	DEX：9
INT：15	PER：9	WIL：11
SYM：12	LUC：9(8)	MV：3

SUV
頭部：E
右腕部：E
左腕部：E
胴部：E
脚部：E
精神：F

経歴（イベント）
コーポレーション：オフィスワーカー（研修）
コーポレーション：インスペクター（配置転換）
コーポレーション：エグゼクティヴ（出向）
コーポレーション：エグゼクティヴ（退職Ⅱ）
その他：ステューデント（命の恩人Ⅱ）
その他：ドクター（一念発起）

ハンターイベント
ハスラー：ミュータントとの戦い
ハスラー：ミュータントとの戦い
ハスラー：バンデットとの戦い
ハスラー：バンデットとの戦い
ハスラー：死線
ハスラー：名声

スキル

〈アスレチック〉..........20／38
〈大型武器〉...............40／58
〈ドライビング〉.............5／23
〈ナイフコンバット〉....40／58
〈応急手当〉...............40／58
〈※偽造〉...................40／58
〈※重火器〉...............40／58
〈小火器〉...................40／58
〈投擲〉.......................20／38
〈※ブービートラップ〉...5／23
〈アクセス〉...........100／130
〈一般教養〉...............60／90
〈偽装・カモフラージュ〉....5／35
〈※サイバーメディカル〉.....40／70
〈※専門知識：医学〉....40／70
〈※専門知識：経済〉....40／70
〈※治療〉...................40／70
〈ドラッグ〉.................40／70
〈※メンタルケア〉......40／70
〈※鑑定〉.............100／118
〈※搭載火器〉...........40／58
〈変装〉.......................40／58
〈尋問・拷問〉.............40／62
〈精神防壁〉...............40／62
〈※ハッキング〉.........15／37
〈交渉〉.................100／124
〈ゴシップ〉.................40／64

武器／防具

C27ショットピストル
（ホークアイ対応アダプタつき）
デリンジャー（ファングに格納）
対弾アンダーウェア
ファイバースーツ

サイバーパーツ

頭部：アクセスファイバー
ブラスターヘッド
バイオアイボール
ホークアイ
右腕部：バイオアーム
ファングA－102
左腕部：
胴部：
脚部：
全身：

所持品

C27用予備弾倉×2
デリンジャー用予備弾倉
ターミナル：バルニウム
ソフトウェア：サーチ・サポート
ピックアップ・ゴシップ
サテライトリーディング
メカニック：110B"サイア"
所持金$16,127

パンドラシステム

《イロウル》
《ベルセルク》
《ツクヨミ》
《フトマニ》
《ロキ》
《ワタツミ》

INNOCENT イノセント



「さーてお仕事だよっ♥忘れ物はない？」

ネットワーク内で秘めたる能力を開花させたキミは、やがてとある企業に引き取られた。

しかし、白い壁と実験に明け暮れる日々は、キミの奔放な心を満足させるにはまったく不十分であった。

この力を最大限に活かせるのは、ハンターしかない——。

外の世界は、確かにキミを満足させるに足るものであった。束縛されていた力も、さらに花開いた。

だが、本当の意味で答えが出るのは、まだまだこれからだ……。

CHARACTER DATA
キャラクターデータ

クラス:イノセント
ハンターランク:C
年齢:16歳以上
作成レベル:レベルB
アビリティ

STR:6	REF:10	DEX:10
INT:13	PER:10	WIL:18
SYM:18	LUC:18	MV:3

SUV
頭部:E
右腕部:E
左腕部:E
胴部:E
脚部:E
精神:G

経歴(イベント)
コーポレーション:レシピエント(研修)
ネットワーク:EX(覚醒)

ハンターイベント
イノセント:修練Ⅰ
イノセント:ネットワークの攻防
イノセント:天性の素質Ⅱ

スキル

〈アスレチック〉..........20/40	〈※ESP:ナヴィゲーション〉.....60/96
〈応急手当〉..................5/25	〈※エレクトロキネシス:マシンチャイルド〉..70/106
〈小火器〉.....................5/25	〈※エレクトロキネシス:サンドマン〉....50/86
〈投擲〉.......................20/40	〈精神防壁〉.........100/136
〈アクセス〉...........100/126	〈※ハッキング〉.........50/86
〈一般教養〉...............30/56	〈※リパルス〉.............50/86
〈※ソフトウェア〉.......20/46	〈交渉〉........................25/61
〈※ハードウェア〉.......20/46	〈ゴシップ〉................30/66
〈※メンタルケア〉......10/36	〈※テレパシー:アウトオブセンシズ〉....60/96

武器/防具

PG5コンパクト
ファイバースーツ
ファイバージャケット
スペクトラブーツ

サイバーパーツ

頭部: アクセスファイバー
リンクデバイス
フォースブースタ
右腕部:
左腕部:
胴部:
脚部:
全身:

所持品

PG5用予備弾倉×3
応急キット×2
GPS受信装置
多目的警報ポッド
デコイグレネード

ターミナル:
ウォーロックV20
ガード・バスター
ネット・ガーディアンSS
ケビン

ソフトウェア:
データ・リトリーヴァル
データ・コピー
ロジック・ボム
サーチ・サポート
リパルス・サポート
サテライト・アイIR
マップガイド
コードワーク・コンパニオン

所持金$524

パンドラシステム

《アルテミス》
《イージス》
《ミテグラ》
《イワヤト》
《ヤタガラス》

キャラクター作成ルール

ここで紹介するキャラクター作成ルールによって、始めから強力なキャラクターを創ることが可能となる。つまり、異なるランクのハンターたちが、ともにチームとして行動できるようになるのだ。

アドヴァンストルール

注意点

アドヴァンストルールで作成したキャラクターは、『メタルヘッド・マキシマム』で作成されたキャラクターとは異なる方法で作られている。

しかし、以前に作成したキャラクターが使えなくなるわけではない。あくまでもキャラクターを作成する別のルールを提示しているのである。したがって、以前のルールで作成したキャラクターとともにチームを組んでも何ら不都合はない。あくまでも作成方法がアップデートされているだけで、作られるキャラクターには違いがないからである。

コンベンションでの使用

アドヴァンストルールで作成したキャラクターをコンベンションなどで使用する場合は十分な注意が必要である。GMが『マインドクライム』を持っているか。あるいは他のプレイヤーが使用するキャラクターとのバランスは問題がないかなど、さまざまな問題が起こる。

アドヴァンストルールで作成したキャラクターの使用を認める、認めないの権限はすべてGMにある。もし、GMが許可しなかった場合は素直にあきらめて、GMの指示にしたがうようにすること。

■新キャラクター作成

『マインドクライム』では、Eランクのハンターから Bランク(あるいはAランク)のハンターまで、自由に作成するためのルールを提示する。このルールは『メタルヘッド・マキシマム』に掲載されているキャラクター作成ルールへのデータの追加や修正ではなく、まったくの新しいルールとなる。以後、このように『メタルヘッド・マキシマム』に掲載されているルールをアップデートするようなルールを"アドヴァンストルール"と呼ぶ。

■作成の手順

アドヴァンストルールでは、キャラクターシートの他にキャラクター作成シートが必要となる。このシートはカバー裏に掲載されているので、それをコピーして使用する。

アドヴァンストルールによるキャラクター作成は、以下の手順で行なわれる。

①作成レベルの決定
②キャラクタークラスの決定
③アビリティの決定
④無条件習得スキルの習得
⑤経歴の決定
⑥経歴イベントの決定
⑦ハンターイベントの決定
⑧フリーポイントの使用
⑨ハンターランクの決定
⑩所持金の決定
⑪キャラクターシートへの転記
⑫装備品の購入
⑬【SUV】【MV】、ラックポイントの決定
⑭パーソナルデータの決定

●作成レベルの決定

アドヴァンストルールでは、まずキャラクターを作成するための指針となる作成レベルを決定する。

アドヴァンストルールを使用してキャラクター作成を行なう際は、プレイする内容やシナリオなどによって、GMが作成レベルをプレイヤーに提示すること。

作成レベルが決定したら、キャラクター作成シートに書き込むこと。

なお、作成レベルには以下の項目がある。

▼CP

キャラクターを作成するためのポイント。CPはキャラクターポイントの略である。

このCPを消費することによってキャラクターを作成する(CPを消費せず、値が増えることもある)。つまり、消費したCPが大きいほど、基本的にキャラクターは強くなる。

▼スキル上限

スキル上限はCPを消費して伸ばすことのできるスキルの上限値のことである。たとえば作成レベルがEの場合、スキル上限は90であるので、どのスキルも90%より高くすることはできない。この値はSR1で使用する値でなく、スキル自体の%であることに注意すること。

ただし、サイバーウェアなどの装備によってスキルの%が上昇する場合は、この限りではない。

▼目安

なお、目安に書かれているハンターランクはあくまでもそのランクの実力を持っているという意味であって、そのランクにならなければいけないわけではない。高い実力を持ちながらも、低ランクであり続けるハンターがいてもよいのだ。

●キャラクタークラスの決定

『メタルヘッド・マキシマム』では、PCは基本

的にハンターとなる これは「マインドクライム」でも変わらない

各キャラクタークラスには、そのクラスを選択することによってスキルを習得できる。これはハンターになる前にユニオンの訓練所でのトレーニングによって得たものである。

キャラクタークラスが決定したら、そのクラス名と習得できるスキルをキャラクター作成シートに書き込むこと。

作成レベルチャート

作成レベル	CP	スキル上限	目安
レベルE	100	90	Eランクハンター
レベルD	200	100	Dランクハンター
レベルC	300	110	Cランクハンター
レベルB	500	120	Bランクハンター
レベルA	1000	∞	Aランクハンター

◆バウンサー

身体の一部、あるいは全部を機械に代えて強化し、さまざまな武器を扱う戦闘のプロフェッショナル。

白兵戦用のナイフなどの武器から、ハンドガン、ライフル、マシンガンなど多種多様な武器に習熟している必要がある。

習得スキル

〈素手戦闘〉	5
〈ナイフコンバット〉	5
〈サイバーメディカル〉	5
〈重火器〉	5
〈小火器〉	10

◆ランドブラスター

あらゆる品物を街から街へと輸送する運び屋。戦闘バギーやコンバットシェルのようなメカニックを扱う。

ただし、バンデットなどの襲撃や妨害を避け、あるいは撃退するためにミサイルや機関砲などの兵器の取り扱いにも習熟している必要がある。

習得スキル

〈ドライビング〉	10
〈応急修理〉	5
〈重火器〉	5
〈小火器〉	5
〈搭載火器〉	5

◆ハスラー

旧都市の廃墟や鉱山などからレアなモノを探し出すトレジャーハンター。あるいは賞金稼ぎ。あらゆるスキルに通じている必要がある。また、他人の搭載しているパンドラ・システムを嗅ぎ分けるパンドラを持つことができるのは、ハスラーだけである。

習得スキル

〈ドライビング〉	5
〈重火器〉	5
〈小火器〉	5
〈鑑定〉	10
〈ブービートラップ〉	5

◆ネットライナー

コンピュータネットワークを使っての情報収集やハッキング、それを利用しての機器の操作を行なう。

ターミナルを用い、さまざまなハードウェアやソフトウェアを駆使する技術の他、ハッキングや逆にハッキングされた時の知識を必要とされる。

習得スキル

〈小火器〉	5
〈ソフトウェア〉	5
〈ハードウェア〉	5
〈ハッキング〉	10
〈リバルス〉	5

◆イノセント

交渉や情報収集などを得意とするクラスで、異能者も少なくない。パーティのサポート役であり、パーティのマネージメントも担当する。また、他人のパンドラ・システムを叩くパンドラを持つことができるのは、イノセントだけである。

習得スキル

〈応急手当〉	5
〈小火器〉	5
〈ハッキング〉	5
〈交渉〉	5
〈ゴシップ〉	10

アーティフィシャル・ボディについて
アーティフィシャル・ボディをあらかじめインストールすることを決めている場合、【STR】の値を減少させることはできない。

経歴の順番
取得した経歴の順番は、自由に決定してよい。たとえば"オフィスワーカー"と"エグゼクティブ"を取得した場合、通常は平社員が昇進して重役になったという経緯の方が自然だろう。しかし、必ずしもそうする必要はないのだ。経歴イベントとの兼ね合いを見て決定するとよい。

●アビリティの決定

『メタルヘッド・マキシマム』のキャラクターは、8つの"アビリティ"を持っている。

アドヴァンストルールでは、キャラクター作成時のアビリティはすべて10とし、このポイントを操作することによってCPが変化する。

ひとつのアビリティを1上昇させるごとにCPを5ポイント消費し、1減少させるごとにCPが5ポイント増加する。

たとえば【STR】を11にするとCPが5ポイント消費され、12にするとCPが10ポイント消費される。また、9にするとCPが5ポイント増加し、8まで下げるとCPが10ポイント増加する。

ただし、アビリティの上限は18、下限は3である。この範囲内に必ず収めること。

決定したアビリティをキャラクター作成シートに書き込み、アビリティで使用した消費CPの合計値を小計の欄に書き込むこと。

アビリティの消費CPチャート

アビリティ	消費CP
1ポイント上昇	5
1ポイント下降	−5

●無条件習得スキルの習得

以下のスキルは無条件で得ることができる。これらのスキルは、あらかじめキャラクター作成シートに記入されている。

〈アスレチック〉	20
〈投擲〉	20
〈一般教養〉	20
〈ゴシップ〉	20

●経歴の決定

"経歴"は『メタルヘッド・マキシマム』における"キャラクターパック"に相当するもので、キャラクターがハンターになる前の仕事や背景などを表わしている。

経歴には、それぞれ習得スキル、年齢修正、消費CPが設定されている。経歴を選ぶごとに設定されている習得スキルを得ることができるが、年齢修正の値だけ年齢が上昇し、消費CPの値だけCPが消費される。なお、経歴を決定する前の年齢は15歳とする。

選択した経歴をすべてキャラクター作成シートに書き込み、経歴の消費CPの合計値と、年齢修正の合計値をそれぞれの小計の欄に書き込むこと。

ここで決定できる経歴の数には制限はない

アドヴァンストルールによるキャラクター作成(1)

ここでは、アドヴァンストルールによるキャラクター作成を、実際にその手順を追いながら紹介していこう。

なお本書P36にサンプルが載っている。

①作成レベルの決定

作成レベルの決定はGMが行なう。ここではレベルBでキャラクターを作成することとなったと仮定して、キャラクターを作成していこう。この場合、使用できるCPは500。スキルの上限は120となる。この数値からも、かなり強いキャラクターが作成できることがうかがえるだろう。

キャラクター作成シートの"作成レベル"に「レベルB」。"CP"に「500」。"スキル上限"に「120」と記入する。

②キャラクタークラスの決定

キャラクタークラスは『メタルヘッド・マキシマム』に掲載されている5つのクラスと違いはない。ここではランドブラスターを選んだとしよう。キャラクター作成シートのクラスの欄に「ランドブラスター」と記入する。

続いてクラスによって習得できるスキルの値を、キャラクター作成シートのスキルの欄に記入する。

ランドブラスターが得られるスキルは〈ドライビング〉〈応急修理〉〈重火器〉〈小火器〉〈搭載火器〉である。それぞれのスキルの数値をスキルのクラスの欄に記入していく。

③アビリティの決定

アビリティは10を基本として、これより増加させるとCPがかかり、減少させると逆にCPが増える。

アビリティを以下のようにしたとしよう。消費CPは以下のように計算される。

【STR】:8→　−5×2=−10
【REF】:18→　5×8=　40
【DEX】:13→　5×3=　15
【INT】:13→　5×3=　15
【PER】:16→　5×6=　30
【WIL】:7→　−5×3=−15
【SYM】:7→　−5×3=−15
【LUC】:9→　−5×1=　−5

消費CP小計　55

キャラクターシートのアビリティの欄にアビリティの各値、消費CP、消費CPの小計を記入する。さらに左下段の消費CP合計を計算する場所にもアビリティに消費したCPの小計を記入すること。

④無条件習得スキルの習得

無条件習得スキルはすべてキャラクター作成シートに記入済みであるため、特に何も記入しなくてよい。

⑤経歴の決定

経歴は、アーミーの"パワード・インファントリィ"を選択する。ハンターになる前は、アーミーでコンバットシェル乗りをしていたということになる。コンバットシェルや武器の扱いなどは、ここで覚えたのであろう。

経歴には習得できるスキル、消費CP、年齢修正が設定されている。

キャラクター作成シートの経歴の欄に"パワード・インファントリィ"、消費CPに15、年齢修正に+4と記入し、スキルの経歴／イベントの欄に経歴で習得できるスキルの値を記入する。

が、CPが0未満になったり、年齢が60歳以上となるような場合は、それ以上経歴を選ぶことはできない。

選択した経歴によっては、同じスキルを習得することができるが、その場合はスキルの値を合計すること。

●経歴イベントの決定

"経歴イベント"は、ハンターになる前に起こった事件などを表わしている。

経歴イベントは経歴イベントチャートによって決定される。経歴イベントチャートは、経歴に設定されているカテゴリーごとにあり、選択した経歴ひとつにつき1回、該当するカテゴリーの経歴イベントチャートをROCで決定する。

経歴イベントにも消費CPが設定されており、その値だけCPを消費させること。なお、CPが0未満になるような経歴イベントを選択することはできない。ダイスを振って決定した場合、それは無効となる。その時は、改めてダイスを振り直すか、あるいはチャートの中からCPが0未満にならないものを選ぶ。

決定した経歴イベントをキャラクター作成シートに書き込み、経歴イベントの消費CPの合計値を小計の欄に書き込むこと。

●ハンターイベントの決定

"ハンターイベント"は、ハンターになってから起こった事件などを表わしている。

ハンターイベントはハンターイベントチャートによって決定される。ハンターイベントチャートはクラスごとにあり、自分のPCのクラスのハンターイベントチャートをROCで決定する。

ハンターイベントにも消費CPが設定されており、その値だけCPを消費させること。なお、CPが0未満になるようなハンターイベントを選択することはできない。ダイスを振って決定した場合、それは無効となる。また、同じハンターイベントは2回までしか選択することができない。タイスを振って3回目が出た場合、再度ダイスを振り、別のイベントを選択すること。

また、ハンターイベントによっては、年齢修正が設定されているものがある。この場合、年齢修正の値を年齢に加算すること。

決定したハンターイベントをキャラクター作成シートに書き込み、ハンターイベントに消費CPの合計値と、年齢修正の合計値を小計の欄に書き込むこと。

なお、ハンターイベントの順番はプレイヤーが自由に決定することができる。必ずしもダイスを振った順番でイベントが発生したことにしなくともよい。

ROC
ROCは"Roll Or Choice"の略であり、ダイスを振って決めても、選んで決めてもよいという意味である。

経歴イベントの数
ハンターイベントと異なり、経歴イベントは同じものを何回選んでもよい。

年齢修正
当然のごとく、60歳以上となるようなハンターイベントを取得することはできない。その場合は振り直すか、チャートを見て選びなおすこと。

スキルの上限について
経歴イベントやハンターイベントによって、作成レベルのスキル上限の値を超える場合がある。このような場合、そのイベントを選択することはできるが、スキルの上限を超えた値は無効となる。たとえば、作成レベルEでスキルが100となった場合、そのスキルの値は90とし、差分の10は無効となる

⑥経歴イベントの決定

続いて"パワード・インファントリィ"の経歴イベントを決定する。"パワード・インファントリィ"はアーミーなので、アーミーの経歴イベントチャートを使用する。

ダイスの結果は33。"訓練"である。イベント名と消費CPの10を経歴の欄に記入する。このイベントのボーナスは「〔コンバット〕〔ミリタリー〕〔メカニック〕のスキルの中から5つを+10%」である。〈コンバットシェル〉〈ドライビング〉〈重火器〉〈小火器〉〈搭載火器〉に割り振ることにする。スキルの経歴／イベントの欄に値を記入する。さらに左下段に経歴の消費CP、年齢修正の小計を記入する。

⑦ハンターイベントの決定

次にハンターになってからのイベントを決定する。ハンターイベントはクラスによって使用するチャートが決まる。したがって、ランドブラスターのものを使用することになる。

まず1回目。ダイスの目は50。"ヤバイ積み荷"である。キャラクターシートのハンターイベントの欄にイベント名と消費CP、年齢修正を記入する。このイベントでは、ボーナスとして$200,000を得ることができるので、キャラクター作成シートの取得アイテム、ボーナスなどの欄に記入する。

続いてのダイス目は65の"レース出場Ⅱ"。これも同様に記入していく。さらに左下段にハンターイベントの消費CP、年齢修正の小計を記入する。

⑧フリーポイントの使用

残りのCPの一部を使用して、さらにスキルを上昇させることにする。〈コンバットシェル〉に50、〈ドライビング〉に50、〈応急修理〉に10、〈重火器〉に50、〈小火器〉に10、〈搭載火器〉に50を割り振る。それぞれの値をスキルのフリーの欄に記入し、さらにその小計を記入する。また、スキルの値はこの時点で決定となる。それぞれのスキルの最終的な値を求める。

さらに左下段にフリーポイントの小計を記入し、最終的な消費CPと年齢を求める。その結果、消費CPの合計は332ポイント。年齢は21歳となった。

⑨ハンターランクの決定

〈ドライビング〉〈コンバットシェル〉ともにスキルの値が70を超えているので、ハンターランクのDクラスの条件は満たしている。

したがって、ハンターランクはEかDを選択することができる。そこで、ハンターランクはDとすることにする。

キャラクター作成シートのハンターランクの欄に「D」と記入する。

⑩所持金の決定

残りのCPの値から現在の所持金を求める。始めのCPが500。消費したCPが332なので、残りのCPは168。これに$1,000を掛けた値が所持金となる。したがって、所持金は$168,000である。

ただし、イベントのボーナスとして$250,000得ているので、最終的な所持金は$418,000となる。

⑪キャラクターシートへの転記

この時点でキャラクター作成シートのデータをキャラクターシートに転記していく。ただし、アビリティはサイバーパーツやパンドラによって変化することがあるので気をつけること。

異能力
〈ESP〉〈エレクトロキネシス〉〈テレパシー〉の3つのスキルはイノセント以外は、フリーポイントで習得することはできない。ただし、経歴イベントでこれらのスキルを得た場合は別である。この場合のみ、イノセント以外のクラスでもスキルを上昇させる(習得することはできないが可能となる。

ハンターランク
ハンターランクを決定する時は注意しなければならないことは、なろうとしているハンターランクの、下のハンターランクの条件をすべて満たしていなければならないことだ。たとえばハンターランクをCにする時は、ハンターランクDの条件も満たしている必要がある。

クラスによる購入特典
クラスによる特典である半額購入は、装備品の購入の時にのみ適用される。経歴イベントやハンターイベントで特定の金額以下の装備品を得るものでは、半額の特典は得られないので注意すること。

●フリーポイントの使用

次にCPを消費して、スキルを上昇させることができる。

CP1ポイントにつき、任意のスキルを1上昇させることができる。この時に上昇させることができるスキルは習得していても、いなくてもかまわない。ただし、作成レベルのスキル上限の値を超えてはならない。

また、ここですべてのCPをフリーポイントとして使用してしまうと、所持金が経歴イベントやハンターイベントで得たものだけになってしまう。この点に注意すること。

●ハンターランクの決定

ハンターランクチャートを照らし合わせ、キャラクターの最終的なハンターランクを決定する。

ハンターランクはハンターランクチャートで決定したランク以下であれば、自由に選択できる。ただし、ハンターイベントをひとつも選んでいない場合は、自動的にEランクとなる。

たとえば、ハンターランクチャートでCとなった場合、ハンターランクはC、D、Eのいずれかとなる。

ただし、Bランク以上はハンターイベントでBランク、あるいはAランクにすることができるものを得ていない限り、なることはできない。

また、『メタルヘッド・マキシマム』に書かれているハンターランク認定によるスキルの習得/上昇や、パンドラの取得は適用されない。

ハンターランクが決定したならば、キャラクター作成シートに書き込むこと。

●所持金の決定

所持金は最終的に余ったCPを元に以下のように算出する。

CPの残りポイント×$1,000

これに経歴イベントやハンターイベントで獲得した分を加算し、最終的な所持金を決定する。

●キャラクターシートへの転記

この時点でキャラクター作成シートのデータ(キャラクタークラス、ハンターランク、アビリティ、スキル、所持金、イベントで得た装備品)をキャラクターシートに転記する。

●装備品の購入

装備品の購入については、『メタルヘッド・マキシマム』のルールと同じである。『メタルヘッド・マキシマム』のP55の"パンドラ・システムの

アドヴァンストルールによるキャラクター作成(2)

⑫装備品の購入

かなりの所持金があるので、特殊なメカニックを購入することにする。〈ドライビング〉と〈コンバットシェル〉の両方のスキルが高いので、TCSの"MRX(マルクス)"を購入することに決める。

クラスがランドブラスターなので、"MRX"は半額で購入することができる。

他にも自分用の武器や防具、サイバーパーツ、"MRX"に搭載する武器やカーアクセサリーなどを購入する。

また、ハンターランクがDランクなので、パンドラも最大で4つまでインストールすることができる。そこでL-TYPEから〈ラミエル〉〈レミエル〉〈イブリース〉をE-TYPEから〈カグラ〉を選択することにした。

購入したアイテムなどをキャラクターシートに記入する。

⑬【SUV】【MV】、ラックポイントの決定

これは基本ルールのキャラクター作成ルールと同じである。その結果、【SUV】はすべて「E」。【MV】は「9」。ラックポイントは「9」。それぞれキャラクターシートに記入する。

⑭パーソナルデータの決定

最後にパーソナルデータを決定し、それをキャラクタシートに記入していく。

名前は「エレナ・マクレガー」。性別は「女性」。年齢は21歳。これは経歴とハンターイベントによって決定される。21歳よりも年齢を上げることもできるが、今回はそのまま21歳ということにする。

次に経歴やハンターイベントからキャラクターのイメージを考えてみよう。

経歴は"パワード・インファントリィ"なので、ハンターになる前はアーミーに所属していたことになる。経歴イベントは"訓練"なので、コンバットシェルの操縦技術を得るためにアーミーに所属したことにする。

技術を覚えたあとは、さっさとアーミーを辞めて、ハンターへと転身。ハンターイベントは"ヤバイ積み荷"と"レース出場Ⅱ"。ハンターとなってからは、禁制品の輸送を行なったり、ブラッディー・ゲームなどに出場して、お金を貯めて、ようやく念願の"MRX"を購入することに成功。

若くして、TCSを乗りこなす若きランドブラスター"エレナ・マクレガー"の誕生である。



決定”も“装備品の購入”と同じように装備品を決定すること。なお、キャラクタークラスによる半額購入も可能である。ルールにしたがうこと。

経歴イベントやハンターイベントで得た装備品については、所持金を払うことなく得ることができる。

パンドラ・システムについては、ハンターランクがEランクならば3つまで。Dランクならば4つまで、というようにランクが1段階上がるごとに所持できる制限がひとつずつ増えていく。ただし、Aランク以上の場合のみ、制限は一切なくなる。

装備品の購入が済んだなら、それらの装備品をキャラクター作成シートに書き込み、最終的な所持金も書き込むこと。

●【SUV】【MV】、ラックポイントの決定

【SUV】【MV】やラックポイントを『メタルヘッド・マキシマム』のP55にしたがって決定し、キャラクター作成シートに書き込むこと。

●パーソナルデータの決定

最後にパーソナルデータを決定する。『MHM』のP55を参照して、これらのデータをキャラクターシートに書き込むこと。

ただし、年齢は経歴やハンターイベントなどで決定した年齢以上としなくてはならない。

また、キャラクター作成シートにキャラクターの名前を書き込んで保存しておけば、そのキャラクターの履歴書にもなる。ロールプレイの時の資料として活用して欲しい。

パンドラ上限チャート

ハンターランク	パンドラ上限
E	3
D	4
C	5
B	6
A	制限なし

ハンターランクチャート

ハンターランク	クラス		認定条件	取得アイテム
Eクラス	―	なし		ハンターバッジ
Dクラス	ランドブラスター	〔メカニック〕のスキルどれかひとつ	70以上	豪華木製グリップのネーム入りコンバットナイフ(データはM770コンバットナイフ)
		〔メカニック〕のスキルの合計	100以上	
	ネットライナー	〔コンピュータ〕のスキルどれかひとつ	70以上	
		〔コンピュータ〕のスキルの合計	100以上	
		※〈アクセス〉を除く		
	バウンサー	〔コンバット〕のスキルどれかひとつ	70以上	
		〔コンバット〕のスキルの合計	100以上	
	ハスラー	〈アクセス〉以外のスキルどれかふたつ	70以上	
	イノセント	〈アクセス〉以外のスキルどれかふたつ	70以上	
Cクラス	共通	スキルどれかひとつ	100以上	ユニオンのシンボルマーク入りカスタムガン(データはSH2043“グランダー”。距離修正のみ「0/−20/−30」)
		専門スキルの合計	200以上	
	ランドブラスター	〔メカニック〕のスキル4種	20以上	
	ネットライナー	〔コンピュータ〕のスキルすべて	20以上	
	バウンサー	〔コンバット〕〔ミリタリー〕の中からスキル5種	20以上	
	ハスラー	〔コミュニティ〕以外のどれかひとつのカテゴリーのスキル5種または全部	20以上	
	イノセント	〔コンバット〕以外のどれかひとつのカテゴリーのスキル5種または全部	20以上	
Bクラス	共通	〔コミュニティ〕以外のどれか3つのカテゴリーのスキル5種または全部	40以上	ユニオンのシンボルマーク入り腕時計(あるいは懐中時計)、オイルライター、指輪のセット。すべて名入り
		スキルどれか3つ	100以上	
		〈専門知識〉何かふたつ	40以上	
		ハンターイベントでBランク、またはAランクに上昇できる資格を得た		
Aクラス	共通	何かスキルふたつ	200以上	豪華エングレーブ(彫刻)入りの単分子ナイフ(データは単分子“ネメシス”。火力のみ「20(C)」)と、プラチナの台座にダイヤモンドの散りばめられたジャック=イン/サイバーリンク端子
		ハンターイベントでAランクに上昇できる資格を得た		

キャラクタークリエイションシート記入例

METAL HEAD MAXIMUM メタルヘッド・マキシマム Character Creation Sheet

①
②
⑨

名前	エレナ・マクレガー		
クラス	ランドブラスター	ハンターランク	D

作成レベル	レベルB
CP	500
スキル上限	120

③

アビリティ		消費CP
STR	8	−10
REF	18	40
DEX	13	15
INT	13	15
PER	16	30
WIL	7	−15
SYM	7	−15
LUC	9	−5
消費CP小計		55

取得アイテム、ボーナスなど
$200,000（ヤバイ積み荷）
$50,000（レース出場Ⅱ）

所持金 (CP−消費CP)×$1000
$168,000

⑩
⑤
⑥
⑦

経歴	消費CP	年齢修正	経歴イベント	消費CP
パワード・インファントリィ	15	+4	訓練	10
小計	15	+4		10

ハンターイベント	消費CP	年齢修
ヤバイ積み荷	20	+1
レース出場Ⅱ	12	+1
小計	32	+2

③

	アビリティ小計		経歴小計		ハンターイベント小計		フリー小計(スキル)		
消費CP合計	55	+	経歴 15 イベント 10	+	32	+	220	=	332
年齢	15	+	4	+	2			=	21

⑤ ⑥ ⑦ ⑧

スキル

アビリティ	名称	クラス	無条件	経歴／イベント			フリー	小計
REF	アスレチック		20					20
	大型武器			10				10
	※空中機動・OG機動							
	※コンバットシェル			20	10	10	50	90
	素手戦闘							
	※特殊武器			5				5
	ドライビング	10			10		50	70
	ナイフコンバット							
	※ナビゲート:							
	※ナビゲート:							
	※ナビゲート:							
	※ナビゲート:							
	※ナビゲート:							
DEX	応急修理	5					10	15
	応急手当							
	※偽造							
	※重火器	5		10	10		50	75
	※修理メンテナンス							
	小火器	5		10	10		10	35
	投擲		20					20
	※爆発物							
	※ブービートラップ							
INT	アクセス							
	※暗号・信号							
	一般教養		20					20
	偽装・カモフラージュ							
	※サイバーメディカル							
	※専門知識:							
	※専門知識:							
	※専門知識:							
	※専門知識:							
	※ソフトウェア							
	※チューン							
	※治療							
	ドラッグ							
	※ハードウェア							
	※武器改造							
	※メンタルケア							
PER	※鑑定							
	写真・映像							
	追跡・逃走							
	※搭載火器	5		10	10		50	75
	土地カン							
	変装							
WIL	※ESP:							
	※ESP:							
	※ESP:							
	※エレクトロキネシス:							
	※エレクトロキネシス:							
	※エレクトロキネシス:							
	サバイバル							
	尋問・拷問							
	精神防壁							
	※ハッキング							
	※リバルス							
SYM	※芸能芸術:							
	※芸能芸術:							
	※芸能芸術:							
	交渉							
	ゴシップ		20					20
	※テレパシー:							
	※テレパシー:							
	※テレパシー:							
						フリー小計	220	

⑧ ④ ③

アンダーカヴァー

ハンターズギルドに登録されたハンターでありながら、ハンターではない者。己の正体を仮面の下に隠し、あくまでもハンターとして行動する者。金で命を売った者。それがアンダーカヴァーである。

組織の飼い犬たち

ハンターズギルドに属し、護衛、輸送、バウンティハント、トレジャーハントなどさまざまな仕事をこなすハンター。

彼らは自由の象徴であり、環境汚染と戦乱によって荒れ果てた22世紀におけるヒーロー(企業の重役などは、時によっては彼らをヒールと呼ぶかもしれない)である。

彼らが信じるものは、自分自身の力と、そしてチームの仲間である。

だが、ハンターギルドに属しながらも、ハンターとは相反する主義によって行動するものたちがいる。

それが"アンダーカヴァー"と呼ばれる者たちである。

■アンダーカヴァーとは

アンダーカヴァーとは、何らかの任務を帯び、ハンターとしてハンターズギルドに所属している者たちのことである。

彼らの大半は、カーマイクルバイオテック、GMTなどの大企業に属する工作員であり、その任務はハンターズギルドやハンターの動向の調査である。

そして、その他にも自社の行動の支援、他社、あるいは他社やイミグラントに雇われたハンターたちの妨害工作なども必要とあれば行なうのだ。

イミグラントたちからだけでなく、企業からの依頼もこなすハンターという彼らの立場は、他社の情報収集の場としても最適といえる。もちろん特定の企業の情報を狙って入手することは難しいだろうが、企業からの依頼をとおして、新製品やヘッドハントの情報、要人の行動などを知ることが可能なのである。

アンダーカヴァーがその正体を明かすことは彼らの存在意義に反する。したがって、彼らが自分の任務や所属組織のことをみずから明かすことはまずないと思ってよい。彼らは、ハンターズギルドという反アリストの先鋒となる可能性がある組織に打ち込まれた企業の楔なのである。

また、企業からの工作員の他に、ユニオンの内偵として潜り込んでいるアンダーカヴァーもいる。彼らは企業から送り込まれたアンダーカヴァーと異なり、妨害を行なうことはない。彼らの任務は、ハンターたちがハンターズ・ロウにしたがって行動しているか、あるいはハンターランクの査定のためである。

企業の工作員にしろ、ユニオンの内偵にしろ、あくまでも表の顔は普通のハンターとして行動する。

正体が露見しないこと。それが彼らの第1の行動原理なのだ。

■アンダーカヴァーの作成

アンダカヴァーのハンターとしてのクラスはハスラーとなる。キャラクター作成もハスラーと同様の方法で行なうこと。ただし、クラスによる習得スキルが以下のように変更となる。

●習得スキル

キャラクター作成時の習得スキルは、以下のとおり。

〈重火器〉	5
〈小火器〉	5
〈鑑定〉	5
〈ブービートラップ〉	5
〈暗号・信号〉	5
〈偽装・カモフラージュ〉	5

●パンドラ・システム

アンダーカヴァーはすべてのタイプのパンドラ(クラス専用は除く、ハスラー専用パンドラも取得不可)とアンダーカヴァー専用のパンドラを使用することができる。

アンダーカヴァーの正体

もちろん、アンダーカヴァーがみずからの正体を明かさないとシナリオが進まない場合は別である。ただし、アンダーカヴァーが起こしたミスによって、その正体が露見してしまうなどの方が、アンダーカヴァーらしい行動だろう。GMは、アンダーカヴァーを使用したシナリオをいろいろと考えてみるとよいだろう。

PCとしてのアンダーカヴァー

アンダーカヴァーをPCとしてプレイするときにはかならずGMの許可が必要だ。他のPCとの連携にはテクニックを要求されることになるからだ。

ユニオンの対応

たとえアンダーカヴァーがその正体をさらすことになろうと、ギルドやユニオンは特に何もしない。ハンターズ・ロウには、ひとつの団体との専属契約を禁止する条項はないし、スパイ行為ですらグレイゾーンと言えるからだ。つまり、ハンターズ・ロウを遵守する限りギルドやユニオンは制裁を加えたりしないのである。

もっとも、"ヒモつき"であることが公然の事実となったハンターが、正常に活動を続けられるかは難しい問題だが。

アンダーカヴァーの購入特典

アンダーカヴァーの半額購入の特典は、ハスラーと同様にパンドラ・システムである。ただし、アンダカヴァー用のパンドラはこの特典を受けることができない。

アンダーカヴァー用パンドラ

以下は、アンダーカヴァーのみがインストールすることのできるパンドラである。

データの見方や運用ルールなどについては、通常のパンドラに準じる。MHM P268を参照のこと。

ただし、厳密には通常のパンドラのような超技術によるチップではない。アンダーカヴァーが帰属する組織の強大な力が、そのキャラクターをサポートするために発揮されるのである。それらも、ゲームルールとしは"パンドラ"として扱う。

とはいえ、後ろ盾のサポートは常に得られるわけではない。GMは、アンダーカヴァーのPCがパンドラの使用を宣言しても、それを却下(パンドラを使用しなかったことに)してもよい。

なお、アンダーカヴァー用パンドラは、キャラクター作成時であってもインストール費用が半額になることはない。

U-TYPE
ジャック・イン・ボックス
インストール:使用者
インストール費用:$8,000
宣言:任意
持続:1シナリオ　回復:1シナリオ
条件:戦闘中は使用不可
解説:望む物品ひとつを入手することができる。店などで購入できるもの(基本的にはP180からのリストに載っているもの)に限られるが、GMが許可すれば、禁制品や通常は買えない品でも手に入る。入手した物品は、壊れるなどしてシナリオ終了時に失われる。

U-TYPE
ストリートワイズ
インストール:使用者
インストール費用:$1,000
宣言:任意
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:ー
解説:特殊な情報網を使って、情報を手に入れることができる。

これを使用する際、欲しい情報に関するキーワードをGMに伝えること。GMはそれに応じた情報ひとつをもたらす。どの程度の情報かは、基本的にはGMの判断に任される。

U-TYPE
ハイパードライヴ
インストール:メカニック
インストール費用:$3,000
宣言:宣言フェイズ/行動
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:ー
解説:メカニックに埋め込まれた特殊なロケットブースターにより、限界をはるかに超えたスピードを出す。メカニックによるチェイスの際、[逃走]もしくは[オーバーテイク]に自動的に勝利することができる。チェイスのルールに関しては『MHM』のP96を参照のこと。

U-TYPE
ピーカブー
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:任意
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:戦闘中は使用不可
解説:何者かに逮捕・勾留されている状態から脱出することができる。身体の自由を奪われていても使用することができる。基本的には使用者を拘束している者に対して何らかの圧力がかかることになるが、GMが許可すれば自力で脱出したことにしてもよい。

U-TYPE
ピットイン
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:任意
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:戦闘中は使用不可
解説:任意のメカニックひとつが対象(使用者の所有するものでなくてよい)。

どこからともなくエンジニアの集団が現れ、対象の損傷をすべて消す。これは破壊されたメカニックに対しても効果があり、燃料や弾薬といった消耗品も完全に補充される。

U-TYPE
ブリッツクリーク
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:宣言フェイズ
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:ー
解説:どこからともなく武装した集団が現われ、使用者に敵対する者と戦う。これにより戦闘が終了する(使用者が戦闘する必要がなくなるため)。武装した集団によって敵対者がどうなるか(全滅するか生き残っているか)は、基本的にはGMの判断に任される。

U-TYPE
ブレイヴハート
インストール:使用者
インストール費用:$15,000
宣言:宣言フェイズ
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:ー
解説:身体に埋め込まれた特殊な蘇生装置により、全部位(精神も含む)の損傷をすべて消すことができる。これは、使用者が死亡している場合にも使用することが可能。ただし、死亡から蘇生する場合には、死亡したターンの次の宣言フェイズまでに使用しなければならない。

U-TYPE
マジックポーション
インストール:使用者
インストール費用:$30,000
宣言:宣言フェイズ/行動
持続:瞬間　回復:1シナリオ
条件:ー
解説:使用者を除く、キャラクターひとりを対象とする。

特殊なカプセルを服用させることにより、対象の受けた損傷をすべて消すことができる。これは対象が死亡していても効果がある。ただし、対象の死後10分以内に使用しなければならない。

U-TYPE
マン・イン・ブラック
インストール:使用者
インストール費用:$6,000
宣言:宣言フェイズ
持続:1ターン　回復:1シナリオ
条件:ー
解説:持続時間中、センサーにも反応せず、他人の視界に入ることがなくなる。

基本的には、チームメイトに気づかれずにアンダーカヴァーとしての仕事を行なう際に使用することになる。また戦闘中に使用すれば、敵に不意打ちをしかけることもできる。

アンダーカバー

UNDERCOVER



「任務完了。これより通常モードに入る」

キミはアーミーにおいて、爆薬と暗殺の専門家として鍛え上げられた、その実力を買われて、キミはとある企業にヘッドハンティングされる

だが、エージェントとして活動中、キミは不慮の事故に巻き込まれてしまう。普通なら跡形もなく消し飛んでいてもおかしくない大事故だ。

確かに、それまでのキミは死んだ。しかし会社は、キミの能力が死ぬことを許しはしなかった。

そして今、キミはここにいる。名前も肉体も変え、ハンターに身をやつした企業の工作員として……

CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス：アンダーカヴァー
ハンターランク：D
年齢：28歳以上
作成レベル：レベル8
アビリティ

STR：15(10)	REF：24(18)	DEX：23(18)
INT：15	PER：15	WIL：11
SYM：6	LUC：8	MV：4

SUV
頭部：H
右腕部：H
左腕部：H
胴部：H
脚部：H
精神：I

経歴（イベント）
コーポレーション：エージェント（死亡）
アーミー：アーミーエンジニア（士官学校主席卒業）
アーミー：スペシャルフォース（資源採掘地防衛）
アーミー：ディスポーザー（訓練）

ハンターイベント
ハスラー：バンデットとの戦い
ハスラー：賞金首

スキル

〈アスレチック〉……20／68	〈※暗号・信号〉……5／35
〈大型武器〉……5／53	〈一般教養〉……20／50
〈素手戦闘〉……5／53	〈偽装・カモフラージュ〉…70／100
〈※特殊武器〉……35／83	〈※専門知識：爆薬〉……20／50
〈ナイフコンバット〉…110／158	〈※武器改造〉……5／35
〈※偽造〉……10／56	〈※鑑定〉……5／35
〈※重火器〉……5／51	〈追跡・逃走〉……40／70
〈小火器〉……110／156	〈※搭載火器〉……5／35
〈投擲〉……40／86	〈土地カン〉……15／45
〈※爆発物〉……85／131	〈サバイバル〉……5／27
〈※ブービートラップ〉……60／106	〈尋問・拷問〉……10／32
〈アクセス〉……100／130	〈ゴシップ〉……20／32

サイバーパーツ

全身：
ビハインド・ザ・マスク
アクセスファイバー
ロウライト・アンプ
IRビジョン
ホークアイ
ファングA－102×2
ドラッグスタビライザー
強化人工神経（2LV）

武器／防具

ストライクイーグル
（ホークアイ対応アダプタつき）
SB／C25A“ゴースト”
（ホークアイ対応アダプタつき）
単分子ナイフ“ネメシス”
（ファングに格納）
単分子ワイヤー“ヴァイス”
（ファングに格納）
手榴弾×2
スタングレネード×2
フラッシュグレネード×2
スキン・ガード
ファイバーコート
スペクトラブーツ

所持品

ストライクイーグル用予備弾倉×3
ゴースト用予備弾倉×2
グリーンオニオン（カートリッジ）×2
イエローストーム（カートリッジ）×2
ニューカッスル（カートリッジ）

所持金$11,198

パンドラシステム

《カグラ》
《エーギル》
《ジャック・イン・ボックス》
《マン・イン・ブラック》

経歴データ

"経歴"はキャラクターがそれまで生きてきた過去の情報のひとつである。かつて軍隊に所属していた、企業の工作員だったなどがあり、これらを組み合わせることによって、キャラクターの背景が完成していくのだ。

経歴の読み方

■経歴とは

経歴とは、キャラクターがハンターになる前の職業や職種などに相当し、大きく"コーポレーション""アーミー""ポリス""ネットワーク""その他"の5種類に分けられる。"コーポレーション"は企業関係、"アーミー"は軍隊関係、"ポリス"は警察関係、"ネットワーク"はネットワークに関係のある経歴、"その他"は主にフリーランスの経歴となっている。

経歴といっても、"エンジニア""シティポリス""マーセナリィ"といった特定の職業や職種だけではなく、"ストリートキッズ""レジスタンス""ハッカー"のような立場を表わすようなものもある。

経歴の名称は、あくまでも『メタルヘッド・マキシマム』世界のものであり、現実のものとは異なる場合があるので注意すること。詳細は、それぞれの経歴の解説を参照すること。

●注意

経歴の中には、他の経歴を選択していないと選ぶことができないものや、特定のクラスしか選択できないものがある。これらについては、その経歴の解説に記述されているので、注意すること。

■データの読み方

経歴は"コーポレーション"が11種類。"アーミー"が23種類。"ポリス"が11種類。"ネットワーク"が11種類。"その他"が23種類。合計79種類用意されている。それぞれ先頭に各分類の説明が書かれているので、そちらも参照すること。

経歴は以下の項目が設定されている。

①経歴名
その経歴の名称である。

②習得スキル
その経歴を選択することによって得られるスキルである。スキル名のうしろに書かれている数字は、その経歴を選択した時に加えられるスキルの%の値である。

③消費CP
その経歴を選択することによって消費されるCPである。

④年齢修正
その経歴を選択することによって年齢に加えられる値である。

⑤解説
その経歴の解説である。経歴の内容の解説の他、選択する時の条件などもここに書かれている。

キャラクターパックの見方

① **システムエンジニア**

② 習得スキル

〈専門知識：情報工学〉	10
〈ソフトウェア〉	10
〈ハードウェア〉	10
〈リバルス〉	10

③ 消費CP：8

④ 年齢修正：+1

⑤ 解説：コンピュータに関する事象に特化した技術者である。企業内において、ネットワークの管理や、ソフト、ハードの研究開発を行なう。この現代において、彼らの存在を欠くことはできない。

コーポレーション

かつて、何らかのかたちで企業に属していたことを表わす経歴である。

企業に所属といっても、いわゆる営業マンや事務員だけではない。そういった経歴もあるが、大企業の秘密工作員や技術者から、運転手や警備員、役員クラスまで、さまざまな種類の経歴が存在する。

経歴を選ぶ際、どのような経緯を経て、この安定した生活を捨ててハンターになったのかを考えるのも一興だろう。

インスペクター

習得スキル

〈偽装・カモフラージュ〉	5
〈鑑定〉	20
〈変装〉	10
〈尋問・拷問〉	5
〈精神防壁〉	5
〈ハッキング〉	10

消費CP：11
年齢修正：+2
解説：自社内の各部署や、グループ会社を査察する職務である。身分を隠して現場に配属されることもある。

エージェント

習得スキル

〈偽造〉	10
〈小火器〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈尋問・拷問〉	10

消費CP：8
年齢修正：+2
解説：ライバル企業に潜り込み、機密事項を奪取する役目を担っている。いわゆる産業スパイ。時には要人暗殺などのブラックオペレーション（非合法活動）を任されることもある。

エグゼクティヴ

習得スキル

〈一般教養〉	10
〈専門知識：経済〉	10
〈メンタルケア〉	5
〈尋問・拷問〉	5
〈精神防壁〉	10
〈交渉〉	30

消費CP：15
年齢修正：+3
解説：企業の役員である。経営に必要な知識の他、他との取引に必要な技術を有している。

エンジニア

習得スキル

〈ナビゲート：任意〉	5
〈応急修理〉	10
〈修理メンテナンス〉	15
〈専門知識：機械工学〉	10
〈チューン〉	10
〈武器改造〉	5

消費CP：11
年齢修正：+2
解説：企業の技術開発部門に所属する技術者である。主に、メカニックに関する技術に長けている。

オフィスワーカー

習得スキル

〈一般教養〉	10
〈精神防壁〉	5
〈交渉〉	5
〈ゴシップ〉	10

消費CP：5
年齢修正：+1
解説：企業の一般社員である。営業活動を行なったり、事務作業に従事する。専門職とくらべて特に傑出したものはないが、彼らのような一般社員の存在は、企業にはなくてはならないものである。

システムエンジニア

習得スキル

〈専門知識：情報工学〉	10
〈ソフトウェア〉	10
〈ハードウェア〉	10
〈リパルス〉	10

消費CP：8
年齢修正：+1
解説：コンピュータに関する事象に特化した技術者である。企業内において、ネットワークの管理や、ソフト、ハードの研究開発を行なう。この現代において、彼らの存在を欠くことはできない。

スカラー

習得スキル

〈一般教養〉	10
〈専門知識：任意〉	20
〈専門知識：任意〉	10
〈メンタルケア〉	5
〈鑑定〉	10

消費CP：11
年齢修正：+3
解説：企業に所属する、研究者や学者である。基本的に生産には寄与せず、独自の研究にひたすら従事したり、時にはオブザーバーとして助言する。

セキュリティーガード

習得スキル

〈ドライビング〉	10
〈ナイフコンバット〉	10
〈小火器〉	20
〈追跡・逃走〉	10
〈精神防壁〉	10

消費CP：15
年齢修正：+3
解説：企業に所属する警備員である。建物内の警備などを行なうだけでなく、時には重役といったVIPの護衛任務に就くこともある。

セクラテリィ

習得スキル

〈一般教養〉	15
〈メンタルケア〉	5
〈鑑定〉	10
〈精神防壁〉	15
〈交渉〉	10
〈ゴシップ〉	5

消費CP：12
年齢修正：+2
解説：役員などにつき、さまざまな雑務処理を行なう秘書。雑学などの知識も豊富である。

プレーリースクーナー

習得スキル

〈ドライビング〉	20
〈応急修理〉	5
〈重火器〉	10
〈追跡・逃走〉	5
〈搭載火器〉	10
〈精神防壁〉	10

消費CP：12
年齢修正：+2
解説：企業専属のドライバーで、合法的物品や乗客などを遠くに運ぶ任に就いている。兵装も扱える。

レシピエント

習得スキル

〈メンタルケア〉	10
〈精神防壁〉	10
〈ESP：任意〉または〈テレパシー：任意〉	20
〈ESP：任意〉または〈テレパシー：任意〉	10
〈交渉〉	10

消費CP：15
年齢修正：±0
解説：表向きは企業の社員だが、特殊な力を持つため、実験体として飼われているのがレシピエントである。この経歴はイノセントしか選択できない。

アーミー

アーミーは、かつて軍隊に所属していたことを表わす経歴である。単なる歩兵だけでなく、パイロットや技術者、士官なども含まれる。コンバットシェル乗りや宇宙兵、ネットワークの専門家などは、この時代ならではの経歴といえるだろう。

いったん軍隊に入ると、一定期間、軍属でいることが義務づけられる。そのため、特に洗練された戦闘技術や、幅広い知識などを学ぶことができるが、そのぶん年齢修正は高い。

アーティラリィ

習得スキル

〈重火器〉	30
〈小火器〉	10
〈投擲〉	10
〈搭載火器〉	20

消費CP:14
年齢修正:+4
解説:対戦車砲やミサイルなどといった兵器の取り扱いを専門に行なう者たちのことである。アーマード・アーティラリィの運転するメカニックに乗り込み、搭載された火器の操作を行なうこともある。

アーマード・アーティラリィ

習得スキル

〈ドライビング〉	20
〈応急修理〉	10
〈重火器〉	10
〈小火器〉	10
〈搭載火器〉	10

消費CP:12
年齢修正:+4
解説:アーマード・アーティラリィとは、戦車や装甲車などを有する、陸軍の機甲部隊のことである。アーミーの中で最大の戦力を持つといっても過言ではない。

アーミーエンジニア

習得スキル

〈小火器〉	10
〈投擲〉	10
〈爆発物〉	20
〈ブービートラップ〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈土地カン〉	5

消費CP:13
年齢修正:+4
解説:敵の進路上に地雷などを仕掛けたり、自軍に有利な地を選んで塹壕を掘ったりするのがアーミーエンジニアである。

アストロノーツ

習得スキル

〈空中機動・0G機動〉	10
〈ナビゲート:スペースクラフト〉	20
〈応急修理〉	10
〈修理メンテナンス〉	10
〈小火器〉	10
〈搭載火器〉	10

消費CP:14
年齢修正:+3
解説:アストロノーツとは、近年もっとも重要視されている宙軍に属する、宇宙飛行士のことである。

インファントリィ

習得スキル

〈アスレチック〉	10
〈大型武器〉	10
〈ナイフコンバット〉	10
〈応急手当〉	10
〈重火器〉	20
〈小火器〉	20

消費CP:15
年齢修正:+4
解説:どれほど文明が進んでも、戦いの様式に大きな変化はない。歩兵、つまりインファントリィは、そんな戦いの要だ。

ウィザード

習得スキル

〈小火器〉	5
〈ソフトウェア〉	10
〈ハードウェア〉	5
〈ハッキング〉	20
〈リバルス〉	20

消費CP:12
年齢修正:+3
解説:アーミーの情報は最重要機密であり、ゆえにネットワークの中も戦場となる。ウィザードは、そんな電子世界における尖兵である。

エアフォース

習得スキル

〈空中機動・0G機動〉	10
〈ナビゲート:エアクラフト〉	20
〈重火器〉	10
〈搭載火器〉	10
〈サバイバル〉	10

消費CP:12
年齢修正:+4
解説:戦闘において、制空権の確保は重要なポイントである。高空からの地上支援を行なうエアクラフトのパイロット、それがエアフォースである。

クリプトグラファー

習得スキル

〈偽造〉	10
〈小火器〉	5
〈暗号・信号〉	20
〈鑑定〉	10
〈ハッキング〉	5

消費CP:10
年齢修正:+4
解説:クリプトグラファーとは、傍受した敵の暗号を解読したり、自軍の通信を他者に解読できないよう暗号化する役目を担っている。

コマンダー

習得スキル

〈小火器〉	10
〈専門知識:軍事学〉	20
〈精神防壁〉	20
〈交渉〉	10

消費CP:10
年齢修正:+4
解説:アーミーの部隊を指揮する司令官、それがコマンダーである。

この経歴の他にアーミーの経歴を取得していなければ、この経歴を選択することはできない。

サージョン

習得スキル

〈応急手当〉	20
〈サイバーメディカル〉	20
〈専門知識:医学〉	10
〈ドラッグ〉	10
〈メンタルケア〉	20

消費CP:14
年齢修正:+4
解説:サージョンとは、従軍して傷ついた兵士たちの治療を行なう医師のことである。一刻の猶予もならない者を相手にすることが多い。

ジェネラル

習得スキル

〈一般教養〉	20
〈メンタルケア〉	5
〈尋問・拷問〉	10
〈精神防壁〉	10
〈交渉〉	10

消費CP:11
年齢修正:+3
解説:現場の指揮を取るコマンダーに対して、ジェネラルは軍の中枢で作戦の立案を行なう。

コマンダーの経歴を取得していない限り、この経歴は選択できない。

スカウト
習得スキル

〈小火器〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈鑑定〉	20
〈追跡・逃走〉	10
〈土地カン〉	10
〈変装〉	20

消費CP：14
年齢修正：+4
解説：敵の陣営近く、あるいは陣営そのものに深く潜り込み、敵戦力の偵察を行なうのが、このスカウトの役目である。

スペシャルフォース
習得スキル

〈ナイフコンバット〉	10
〈小火器〉	20
〈爆発物〉	10
〈ブービートラップ〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈追跡・逃走〉	10

消費CP：14
年齢修正：+3
解説：決して表には出ず、作戦の影でその力を発揮する特殊部隊、それがスペシャルフォースである。

ダイバー
習得スキル

〈アスレチック〉	15
〈ナイフコンバット〉	10
〈ナビゲート：ボート〉	20
〈小火器〉	10
〈精神防壁〉	10

消費CP：13
年齢修正：+4
解説：水中にて作戦行動を行なう潜水兵、それがダイバーである。船の取り扱いの他、水中でも常に冷静でいられるような精神力が求められる。

ディスポーザー
習得スキル

〈小火器〉	5
〈爆発物〉	20
〈ブービートラップ〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈専門知識：爆薬〉	20
〈土地カン〉	10

消費CP：15
年齢修正：+4
解説：地雷などといった爆発物の処理を行なうのがディスポーザーである。爆発物に関する技術は、解除のために使われる。

パラトルーパー
習得スキル

〈空中機動・0G機動〉	20
〈ナイフコンバット〉	10
〈重火器〉	10
〈小火器〉	20
〈投擲〉	10
〈サバイバル〉	10

消費CP：16
年齢修正：+4
解説：パラシュートを使ってエアクラフトやヘリからの強襲を行なう歩兵が、パラトルーパーである。

パワード・インファントリィ
習得スキル

〈大型武器〉	10
〈コンバットシェル〉	20
〈特殊武器〉	5
〈重火器〉	10
〈小火器〉	10
〈搭載火器〉	10

消費CP：15
年齢修正：+4
解説：パワード・インファントリィとは、現代戦闘の主役といえるコンバットシェルを操る強化歩兵のことである。

フライヤー
習得スキル

〈ナビゲート：ヘリ〉	20
〈重火器〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈搭載火器〉	10
〈土地カン〉	10

消費CP：12
年齢修正：+4
解説：フライヤー、つまりヘリコプターのパイロットは、エアフォースより地上兵と密接している。兵士たちを前戦まで運び、そして航空支援を行なうのだ。

マリーン
習得スキル

〈アスレチック〉	10
〈ナイフコンバット〉	10
〈重火器〉	20
〈小火器〉	20
〈サバイバル〉	10

消費CP：13
年齢修正：+4
解説：マリーンとは海兵隊のことである。艦上にありながら、水兵ではない彼らの役目は、上陸地点の迅速な制圧にある。アーミーの中でも1、2を争う戦力を誇る。

マリンブラスター
習得スキル

〈ナビゲート：ボート〉	30
〈重火器〉	10
〈小火器〉	10
〈搭載火器〉	20

消費CP：14
年齢修正：+4
解説：海がその戦略的な意味をなさなくなったとはいえ、沿岸警備を主な任務として、海軍はいまだに重要視されている。水兵であるマリンブラスターは、そんな部署の兵である。

ミリタリーポリス
習得スキル

〈ドライビング〉	10
〈ナイフコンバット〉	10
〈小火器〉	10
〈重火器〉	10
〈追跡・逃走〉	20
〈尋問・拷問〉	10

消費CP：14
年齢修正：+4
解説：軍の中には、時折、軍規を乱す者が現われる。それを取り締まるのが、憲兵、つまりミリタリーポリスである。

メカナイゼーション
習得スキル

〈アスレチック〉	10
〈大型武器〉	10
〈ナイフコンバット〉	10
〈重火器〉	20
〈小火器〉	20

消費CP：15
年齢修正：+4
解説：身体をサイボーグ化した機械化歩兵、それがメカナイゼーションである。この経歴を選択した場合、最終的に合計で$10,000以上のサイバーパーツをインストールしていなければならない。

メンテナンス
習得スキル

〈応急修理〉	20
〈修理メンテナンス〉	20
〈小火器〉	10
〈サイバーメディカル〉	10
〈チューン〉	10
〈武器改造〉	5

消費CP：13
年齢修正：+4
解説：軍のメカニックが常に緊急発進に耐えうることができるのは、整備員、つまりメンテナンスたちのおかげである。

ポリス

　ポリスは、シティ内の秩序と治安を守る者たちのことである。ここに属する経歴を取得するということは、かつて警察として治安活動に従事していたことを表わす。
　ポリスの中には、シティ内をパトロールする警官だけでなく、対テロ部隊やVIPのガードマンなども含まれる。ネットワーク内を見回り、ハッカーなどといった犯罪者を検挙するAHPなどは、電脳世界の発達したこの時代ならではの経歴といえるだろう。

AHP

習得スキル

〈ソフトウェア〉	5
〈鑑定〉	10
〈追跡・逃走〉	5
〈ハッキング〉	10
〈リパルス〉	15
〈ゴシップ〉	10

消費CP：11
年齢修正：+2
解説：違法行為を行なったハッカーを逮捕することが、AHP(Anti Hacker Police)の役目である。

CBI

習得スキル

〈小火器〉	5
〈一般教養〉	10
〈鑑定〉	10
〈追跡・逃走〉	20
〈ゴシップ〉	10

消費CP：10
年齢修正：+4
解説：警察機構の中でも、テロ犯罪を始めとする"事件"を扱うのが、捜査専門のCBI(City Bureau of Investigation)である。もっとも警察らしい警察と言える。

SWAT

習得スキル

〈アスレチック〉	5
〈特殊武器〉	5
〈ナイフコンバット〉	10
〈重火器〉	20
〈小火器〉	20
〈偽装・カモフラージュ〉	10

消費CP：15
年齢修正：+3
解説：カウンターテロの主役である完全武装部隊、それがSWAT(Special Weapon Attack Team)である。

アサルト

習得スキル

〈大型武器〉	5
〈コンバットシェル〉	15
〈重火器〉	15
〈追跡・逃走〉	5
〈搭載火器〉	10
〈土地カン〉	5

消費CP：13
年齢修正：+2
解説：メカニックを使ったテロリズムなどに対抗するための突撃部隊である。コンバットシェルの扱いに長けている。

エアポリス

習得スキル

〈ナビゲート：ヘリ〉	20
〈応急修理〉	5
〈重火器〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈搭載火器〉	5

消費CP：10
年齢修正：+3
解説：地上の警察隊の支援や、ヘリの使用による機動性を活かした独自捜査を行なうのがエアポリスである。特にメカニックが使用された事件などで活躍する。

キャリア

習得スキル

〈ドライビング〉	5
〈小火器〉	5
〈一般教養〉	10
〈専門知識：犯罪心理学〉	20
〈交渉〉	20

消費CP：12
年齢修正：+5
解説：オフィスにて各部隊に指示を行なうのが、キャリアと呼ばれる上級警察官である。他のポリスの経歴をひとつ取得しなければ、この経歴は取れない。

シークレット・サービス

習得スキル

〈ドライビング〉	5
〈ナイフコンバット〉	10
〈小火器〉	15
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈追跡・逃走〉	15
〈変装〉	10

消費CP：13
年齢修正：+3
解説：企業の重役や政治家といったVIPを、壁となってテロなどから守るのが、シークレット・サービスの役目である。

シティポリス

習得スキル

〈大型武器〉	5
〈ドライビング〉	5
〈小火器〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈ゴシップ〉	10

消費CP：8
年齢修正：+2
解説：いわゆる普通の警官であり、主にシティ内の警邏を担当する。自動化が進んでいる部署であり、ロボットポリスだけでは不十分な時などに出動する。

ハイウェイパトロール

習得スキル

〈ドライビング〉	20
〈応急修理〉	5
〈重火器〉	5
〈小火器〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈土地カン〉	5

消費CP：11
年齢修正：+2
解説：シティ内のハイウェイの保安を担当する警察機構。バイクやホバータンクなどのメカニックを使用する。

ポリス・スナイパー

習得スキル

〈重火器〉	20
〈小火器〉	20
〈偽装・カモフラージュ〉	20
〈追跡・逃走〉	5

消費CP：15
年齢修正：+2
解説：ビル内などに立て籠もった凶悪犯を狙撃する役目を担っているのが、ポリス・スナイパーである。犯人を射殺するだけが目的ではなく、針の穴を通すような射撃技術が求められる。

ライアットポリス

習得スキル

〈アスレチック〉	5
〈大型武器〉	5
〈ドライビング〉	5
〈重火器〉	15
〈小火器〉	15

消費CP：10
年齢修正：+3
解説：暴動鎮圧の任を担っている警察機構である。事件がシティポリスだけでは対応できない時や、他の部署から応援の要請を受けて出動する。

ネットワーク

ここに列記されている経歴はどれも、ネットワークに関する卓越した技術を有している。まさにこの時代の落とし子であり、今やなくてはならない存在であるといえよう。
多くの場合フリーランスで、依頼に応じて自身の技術を披露することになる。時には大企業や警察機構から仕事がくる場合もあるが、必ずしも合法的な活動を行なう経歴ばかりではない。また、報道などのメディアに関する経歴もここに含まれる。

EX

習得スキル

〈エレクトロキネシス:任意〉	20
〈エレクトロキネシス:任意〉	10
〈精神防壁〉	10
〈ハッキング〉	5
〈リパルス〉	5

消費CP:12
年齢修正:±0
解説:EXとは、電子機器を操る異能力、エレクトロキネシスの使い手のことである。この経歴はイノセントしか選択できない。

ICE

習得スキル

〈暗号・信号〉	5
〈鑑定〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈ハッキング〉	10
〈リパルス〉	20

消費CP:12
年齢修正:+1
解説:"ICE"という名称は、Intrusion Countermeasure Engineerの略である。対ハッカーの技術に長けており、主に企業からの依頼によって仕事をこなす。

クラッカー

習得スキル

〈偽造〉	10
〈専門知識:プログラム〉	10
〈ソフトウェア〉	5
〈ハードウェア〉	5
〈ハッキング〉	20
〈リパルス〉	10

消費CP:14
年齢修正:+1
解説:ハッカーの中でも、特に悪質な行為をする者をクラッカーという。多くの場合、ハッカーよりも腕がよい。

シスオペ

習得スキル

〈専門知識:ネットワーク〉	10
〈ソフトウェア〉	15
〈ハードウェア〉	15
〈鑑定〉	10
〈リパルス〉	10

消費CP:12
年齢修正:+1
解説:シスオペ(システムオペレーター)とは、ローカルホストの管理運営を行なっている者たちである。個人経営から企業の依頼まで、仕事内容はさまざまだ。

ステイムアーティスト

習得スキル

〈鑑定〉	5
〈写真・映像〉	5
〈ハッキング〉	10
〈芸能芸術:任意〉	10
〈交渉〉	10

消費CP:8
年齢修正:+2
解説:ネットワーク内で音楽、映像などの作品を発表する電脳芸術家である。この経歴を選択した場合、必ずジャック=イン・システムを使用可能とすること。

テックヒッピー

習得スキル

〈ドラッグ〉	5
〈ハードウェア〉	5
〈ハッキング〉	15
〈リパルス〉	5
〈ゴシップ〉	10

消費CP:5
年齢修正:±0
解説:サイバースペースのゲームに熱中したり、ちょっとしたハッキングをいたずら程度に楽しむハッカー予備軍。ネットワークを神聖なものと考えている。

ニューウェーブ・シャーマン

習得スキル

〈一般教養〉	5
〈メンタルケア〉	5
〈エレクトロキネシス:任意〉	5
〈ハッキング〉	5
〈交渉〉	15

消費CP:7
年齢修正:+1
解説:新興宗教の教祖や上位教団員。ネットワークというハイテクと異能力を操り、難民や貧民たちのカリスマである。この経歴はイノセントしか選択できない。

ネットキャスター

習得スキル

〈一般教養〉	5
〈写真・映像〉	10
〈追跡・逃走〉	5
〈土地カン〉	10
〈ハッキング〉	5
〈ゴシップ〉	15

消費CP:10
年齢修正:+1
解説:個人で各地を歩き回ってニュースを集め、その場で即座にネットワークに流すニュースキャスターである。

ハッカー

習得スキル

〈ソフトウェア〉	5
〈ハードウェア〉	5
〈ハッキング〉	15
〈リパルス〉	10
〈ゴシップ〉	15

消費CP:8
年齢修正:+1
解説:趣味でハッキングを行なう者たちをハッカーと呼ぶ。正確にはコンピュータ犯罪を行なう者を指すが、本人たちにはあまりその自覚はない。

プログラマー

習得スキル

〈専門知識:プログラム〉	10
〈ソフトウェア〉	20
〈ハードウェア〉	5
〈鑑定〉	10
〈ハッキング〉	10

消費CP:10
年齢修正:+1
解説:プログラマーは、ソフトウェアの開発を行なう者たちである。仕事としてだけでなく趣味で行なう者もおり、必ずしも合法的なものを作るとは限らない。

プロデューサー

習得スキル

〈一般教養〉	10
〈鑑定〉	15
〈写真・映像〉	5
〈ハッキング〉	5
〈交渉〉	15
〈ゴシップ〉	15

消費CP:13
年齢修正:+2
解説:ステイムアーティストやネットキャスターのプロデュースなど、情報の効果的な演出を行なう者たちである。

その他

企業や軍といった組織には属さず、基本的には独自に活動を行なう経歴である。この中には、特殊なスポーツの選手や、反社会的な活動を行なう集団に属する者たちも含まれる。

多くの経歴が、何かしらの秀でた能力を持っており、その技術を活かして生計を立てている。孤児といった者たちもいるが、彼らとて、生き残る技術に長けている。

また、学生といった経歴もこの中に含まれる。

アーティスト

習得スキル

〈ドラッグ〉	5
〈鑑定〉	15
〈芸能芸術：任意〉	25
〈交渉〉	10

消費CP：10
年齢修正：+2
解説：画家や彫刻家などといった、作品の発表をネットワークに求めないタイプの芸術家たちである。自身の目指す芸術に関する技術もさることながら、芸術品の観察眼も持つ。

アナーキスト

習得スキル

〈ナイフコンバット〉	5
〈小火器〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	5
〈追跡・逃走〉	10
〈ゴシップ〉	10

消費CP：8
年齢修正：+1
解説：アナーキストとは本来、無政府主義者を指す言葉であるが、ここでは反企業活動家のことをいう。企業に対して、テロ活動などを行なう。

ガンスミス

習得スキル

〈重火器〉	10
〈小火器〉	10
〈武器改造〉	15
〈搭載火器〉	10
〈交渉〉	5

消費CP：12
年齢修正：+3
解説：銃の販売や改造を生業としている職人である。銃器の構造だけでなく、その取り扱いに関する知識も豊富で、たいがいの銃器を扱うことができる。

グラディエイター

習得スキル

〈大型武器〉	5
〈コンバットシェル〉	15
〈特殊武器〉	5
〈修理メンテナンス〉	5
〈チューン〉	5

消費CP：7
年齢修正：+2
解説：グラディエイターとは、ブラッディー・ゲームに参加するコンバットシェル乗りのことである。彼らは、コンクリートに囲まれたコロシアムで戦う。

コンピュータエンジニア

習得スキル

〈専門知識：電子機器〉	15
〈ソフトウェア〉	5
〈ハードウェア〉	20
〈鑑定〉	10
〈ハッキング〉	5

消費CP：10
年齢修正：+2
解説：プログラマーがソフトウェアの専門家なら、こちらはハードウェアに関する専門家である。今日の電子機器は彼らが支えているといえる。

サイバードクター

習得スキル

〈サイバーメディカル〉	20
〈専門知識：医学〉	10
〈専門知識：サイバーパーツ〉	15
〈治療〉	5
〈ドラッグ〉	5
〈メンタルケア〉	5

消費CP：10
年齢修正：+3
解説：サイバードクターとは、サイバーパーツのインストールや整備などを専門に行なう医師のことである。

シンジケート

習得スキル

〈重火器〉	5
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈ドラッグ〉	10
〈鑑定〉	10
〈尋問・拷問〉	15
〈交渉〉	10

消費CP：12
年齢修正：+3
解説：マフィアなどの犯罪組織に所属し、ドラッグなどの非合法な物品の流通に従事している者たちである。

ステューデント

習得スキル

〈一般教養〉	10
〈専門知識：任意〉	10
〈ハッキング〉	5
〈ゴシップ〉	10

消費CP：5
年齢修正：+2
解説：ステューデントとは、何らかの学校に通う、学生のことである。この経歴を選択する際、どのような分野を専攻していたのかを決め、それに応じて〈専門知識〉の内容を決定すること。

ストライカー

習得スキル

〈アスレチック〉	5
〈大型武器〉	5
〈特殊武器〉	5
〈ドライビング〉	15
〈応急修理〉	5

消費CP：8
年齢修正：+2
解説：ストライカーとは、金属のスパイクを取りつけたモノバイクを使う、モーターホッケーと呼ばれる危険なスポーツの選手である。

ストリートキッズ

習得スキル

〈応急手当〉	5
〈偽装・カモフラージュ〉	5
〈追跡・逃走〉	10
〈サバイバル〉	10
〈ゴシップ〉	5

消費CP：5
年齢修正：±0
解説：ストリートキッズとは、親や家を失い、大都会の影でたったひとりで生きることを余儀なくされた子供たちである。生きることにかけては天性の素質がある。

ディテクティブ

習得スキル

〈ドライビング〉	10
〈偽造〉	10
〈小火器〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈変装〉	10
〈ゴシップ〉	10

消費CP：13
年齢修正：+4
解説：古きよき時代の面影を残すハードボイルド、それがディテクティブ、つまり探偵である。

ドープスター
習得スキル

〈一般教養〉	10
〈鑑定〉	10
〈ハッキング〉	10
〈リパルス〉	10
〈交渉〉	15
〈ゴシップ〉	15

消費CP:13
年齢修正:+2
解説:時は金なりを心情とし、情報という姿形なきものを売買する情報屋、それがドープスターである。

ドクター
習得スキル

〈応急手当〉	10
〈専門知識:医学〉	10
〈治療〉	15
〈ドラッグ〉	10
〈メンタルケア〉	15

消費CP:12
年齢修正:+4
解説:いわゆる開業医である。公式な医師免許を持っているか、あるいはモグリなのかは分からない。だが、その技術はどのような場合でも役に立つだろう。

ドライバー
習得スキル

〈ドライビング〉	15
〈修理メンテナンス〉	5
〈重火器〉	5
〈チューン〉	5
〈搭載火器〉	5
〈土地カン〉	10

消費CP:10
年齢修正:+2
解説:北米3シティを回る、ルール無用のバトル・ラリーに出場するドライバーのことである。

トレジャーハンター
習得スキル

〈小火器〉	10
〈鑑定〉	15
〈土地カン〉	10
〈サバイバル〉	10
〈ゴシップ〉	10

消費CP:10
年齢修正:+1
解説:かつての工場や軍事基地などにおもむき、エネルギー資源や電子部品、レアメタルといった貴重なお宝を発掘する者たち、それがトレジャーハンターだ。

バウンティハンター
習得スキル

〈重火器〉	10
〈小火器〉	10
〈追跡・逃走〉	20
〈土地カン〉	10
〈サバイバル〉	10
〈交渉〉	5

消費CP:15
年齢修正:+2
解説:テロリストなどの賞金首を倒し、賞金を稼ぐ許可を得た者である。ハンターではハスラーしか許可が降りない。

ブロックバスター
習得スキル

〈コンバットシェル〉	20
〈特殊武器〉	5
〈修理メンテナンス〉	10
〈重火器〉	10
〈小火器〉	10

消費CP:13
年齢修正:+3
解説:コンバットシェルに乗ることを好む傭兵である。一時はハンターとして認可されていたが、それをよしとしない者たちがいまだにこの名を使っている。

ボムサー
習得スキル

〈アスレチック〉	5
〈素手戦闘〉	15
〈サバイバル〉	5
〈精神防壁〉	5

消費CP:6
年齢修正:+1
解説:爆発ペレットを装着したグローブで殴り合うスポーツ、それがボムシングである。常に死と隣り合わせの世界で、彼らボムサーはひたすら戦い続けなければならないのだ。

マーシャル・アーティスト
習得スキル

〈アスレチック〉	15
〈素手戦闘〉	30
〈応急手当〉	5
〈サバイバル〉	10
〈ゴシップ〉	10

消費CP:12
年齢修正:+1
解説:己の肉体を極限にまで高め、素手での格闘技術にひたすら磨きをかけているのが、マーシャル・アーティストである。彼らは常に強者を追い求めている。

マーセナリィ
習得スキル

〈アスレチック〉	10
〈ナイフコンバット〉	10
〈重火器〉	15
〈小火器〉	15
〈土地カン〉	10
〈サバイバル〉	10

消費CP:15
年齢修正:+3
解説:特定の組織に所属せず、企業などをスポンサーとする戦争屋、それがマーセナリィ、つまり傭兵である。

メカニックエンジニア
習得スキル

〈ドライビング〉	10
〈応急修理〉	15
〈修理メンテナンス〉	15
〈専門知識:MAD〉	10
〈チューン〉	15

消費CP:12
年齢修正:+2
解説:メカニックのメンテナンスやチューンナップを生業としているエンジニアである。モーターショップの店主や店員などがそれに当たる。

レジスタンス
習得スキル

〈重火器〉	5
〈小火器〉	10
〈偽装・カモフラージュ〉	10
〈追跡・逃走〉	10
〈サバイバル〉	10
〈ハッキング〉	5

消費CP:10
年齢修正:+1
解説:反シティの活動を行なう武装集団の一員である。シティ内などでテロ活動を行なったりする。

ロードラッシャー
習得スキル

〈ドライビング〉	20
〈応急修理〉	5
〈修理メンテナンス〉	10
〈追跡・逃走〉	15
〈土地カン〉	10
〈ゴシップ〉	10

消費CP:14
年齢修正:+2
解説:シティ内や近郊で、兵器を使わず、純粋にドライビング・テクニックだけで非合法物品や乗客を運ぶ者たちである。

イベントチャート

“イベント”は“経歴”とともにキャラクターの過去の情報のひとつである。かつて何が起こったか、そしてハンターになってどのような仕事をした(事件に巻き込まれた)かなどを表わしているのだ。

イベントチャートの読み方

■イベントとは

イベントには、経歴イベントとハンターイベントの2種類がある。

経歴イベントはひとつの経歴に対して、ひとつ選択するものであり、その経歴の時に起こった事件などを表わしている。

一方、ハンターイベントはハンターになってどのような仕事をしかた、あるいはどのような事件に巻き込まれたかを表わし、ハンターイベントの数が多いほど、多くの仕事をこなしているともいえる。

選択した経歴やクラスによって参照するチャートが異なるので、注意すること。

■経歴イベント

経歴イベントは、経歴イベントチャートによって決定される。経歴イベントチャートは経歴の分類ごとに設定されており、選択した経歴によって、使用するチャートが異なる。

また、経歴イベントチャートはROCであり、ダイスを振って決定しても、自分で好きなものを選択してもよい。

経歴イベントには以下の項目が設定されている。

①1D100
1D100を振って経歴イベントを決定する時に使用する。数値がダイスの目を表わしている。

②イベント
経歴イベントの名称である。

③消費CP
その経歴イベントを選択した時に消費するCPである。ダイスを振って決定した時にも、この値のCPを消費すること。

④解説
その経歴イベントの解説である。

⑤ボーナス
その経歴イベントを選択した時に得られるさまざまなボーナスである。主にスキル、アイテム、所持金などを得る。

●階級チャート

アーミーの経歴イベントチャートにだけ存在するチャート。

経歴イベントで、階級を決定する必要がある場合に使用する。

■ハンターイベント

ハンターイベントは、ハンターイベントチャートによって決定される。ハンターイベントチャートはクラスごとに設定されており、選択したクラスによって、使用するチャートが異なる。

また、ハンターイベントチャートはROCであり、ダイスを振って決定しても、自分で好きなものを選択してもよい。

ハンターイベントには以下の項目が設定されている。

①1D100
1D100を振ってハンターイベントを決定する時に使用。数値がダイスの目を表わしている。

②イベント
ハンターイベントの名称である。

③消費CP
そのハンターイベントを選択した時に消費するCPである。ダイスを振って決定した時にも、この値のCPを消費すること。

④年齢修正
そのハンターイベントを選択した時に上昇する年齢である。±0の場合は、年齢に変更はない。

⑤解説
その経歴イベントの解説である。

⑥ボーナス
その経歴イベントを選択した時に得られるさまざまなボーナスである。主にスキル、アイテム、所持金などを得る。

経歴イベントチャート　コーポレーション

1D100	イベント	消費CP	解説	ボーナス
0~8	特別賞与	2	所属している企業の重役陣に功績が認められ、特別なボーナスを得る。また、重役陣のひとりから何かと目をかけてもらうことになる	$5,000を得る。また、所属している企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
9~17	プロジェクト	2	小規模なプロジェクトに参加し、難なくそれを成功させる	$5,000を得る
18~23	ビッグプロジェクト	5	大規模なプロジェクトに参加し、見事にそれを成功させる	$10,000を得る
24~25	機密プロジェクト	15	きわめて機密性の高いプロジェクトに参加し、見事大成功をおさめる	$20,000を得る。また、所属している企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
26~32	研修	5	幹部になるための試験として、あるいは所属企業の規定によって(もしくは見聞を深めたり給与を増やすために)、一定期間、教育研修を受ける	〔エージェント〕〔コミュニティ〕のスキルの中から3つを+10%する
33~37	出向	7	子会社、関連企業、提携企業などといった、別の会社に一定期間、出向し、優良な成績を残して戻ってくる	〔エージェント〕〔コミュニティ〕のスキルの中から3つを+10%する
38~42	配置転換	8	別の部門に配属となる	〔エージェント〕〔コミュニティ〕のスキルのうち、どれかひとつを+30%する
43~49	起業	5	会社を辞め、自分で会社を起こす	$30,000を得る。また、3つの企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
50~53	銃撃戦	10	何者かに襲われ、みずからもその戦闘に参加する	〔コンバット〕〔ミリタリー〕のスキルの中から、3つを+10%する
54~55	倒産	15	何らかの理由で、勤めていた企業が倒産する。しかも、給与が現物支給で支払われることになる	任意の3つのアイテムを得る。ただし、合計額が$20,000以下とすること
56~57	退職Ⅰ	20	プロジェクト失敗の引責や何者かの陰謀などといった、何らかの理由(身に覚えのあることかどうかは別)で、勤めていた企業を辞めさせられる	$40,000を得る
58	退職Ⅱ	30	何らかの理由で勤めていた企業を辞め、退職金を受け取る	$70,000を得る
59~65	社内抗争Ⅰ	5	社内の派閥抗争に巻き込まれ(あるいは自発的に参加し)、自分の所属する派閥が見事に勝利する。その際の活躍が評価される	$10,000を得る。また、所属している企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
66~74	社内抗争Ⅱ	2	社内の派閥抗争に巻き込まれ(あるいは自発的に参加す)るが、自分の所属する派閥は敗北してしまう。しかし、その時の活躍がライバル派閥の幹部に認められる	所属している企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
75	企業間抗争Ⅰ	18	ライバル企業とのきわめて激しい企業間抗争に、見事に勝利をおさめ、その際の活躍が上司に認められて特別賞与を得る	$30,000を得る。また、所属している企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
76~84	企業間抗争Ⅱ	2	ライバル企業との企業間抗争に敗北してしまうが、その時の自分の活躍が、ライバル企業の幹部に認められる	所属していない企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
85~93	裏切り	2	何者かの裏切りによって、勤めていた企業から追われるようになる	復讐の対象を得る。GMと相談して決定すること。ゲームの途中で対象を決めてもかまわない(もちろんこの場合でもGMの許可は必要である)
94~95	横領	15	自発的にかやむを得ずか、勤めていた企業で横領を行なう。そして、それが表沙汰になる前に、勤めていた企業を任意退職する	$20,000を得る。ただし企業を辞めることになる
96~97	恐喝Ⅰ	25	上司などの秘密を握り、恐喝を行なう	$50,000を得る。また、所属している企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
98	恐喝Ⅱ	35	社外の人間の秘密を握り、恐喝を行なう	$100,000を得る。また、所属していない企業の幹部とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
99	死亡	100	書類上、死亡したことになっている	企業の命令、あるいは誰かの陰謀など、(表面上)死亡することになった理由をGMと相談して決定すること。それにともなった特殊な装備などを得てもよい。ただし、GMの許可が必要となる

経歴イベントチャート　アーミー

1D100	イベント	消費CP	解説	ボーナス
0~8	士官学校卒業	2	士官学校を卒業する	階級が少尉(O−1)となる。なおこのイベントは一度しか選択できない。再度このイベントが出たら振り直すこと
9~10	士官学校主席卒業	15	士官学校を主席で卒業する	階級が少尉(O−1)となる。また〔コンバット〕〔ミリタリー〕のスキルをすべて+5%する。なおこのイベントは一度しか選択できない。再度このイベントが出たら振り直すこと
11~17	昇進	5	階級がひとつ上がる	階級チャートに照らし合わせて、階級の段階をひとつ上昇させる。ただし、EからOになることはない
18~25	シティ防衛	4	シティの防衛の任に就く	〔コンバット〕〔ミリタリー〕〔メカニック〕のスキルの中からふたつを+10%する
26~31	資源採掘地防衛	6	資源採掘地の防衛の任の就く	〔コンバット〕〔ミリタリー〕〔メカニック〕のスキルの中から3つを+10%する
32~35	訓練	10	大規模な訓練に参加する	〔コンバット〕〔ミリタリー〕〔メカニック〕のスキルの中から5つを+10%する
36~42	最前線	5	最前線に配属となるが、無事生還を果たす	任意のスキルをひとつだけ+20%する
43~49	友人の死	5	同じ部隊に所属していた友人が戦死する	形見の品として、$10,000までのアイテムをひとつ得る
50~56	[illegible]	5	所属していた部隊の功績により、参加した作戦が成功に終わる	階級チャートに照らし合わせて、階級の段階をひとつ上昇させる。ただし、EからOになることはない
57~63	軍功Ⅰ	7	参加した作戦において小さな軍功を立て、勲章を受ける	勲章および$10,000を得る。また、階級チャートに照らし合わせて、階級の段階をひとつ上昇させる
64~65	軍功Ⅱ	15	参加した作戦において大きな軍功を立て、勲章を受ける	勲章および$20,000を得る。また、所属しているアーミーの将官とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によって決定すること。また、階級チャートに照らし合わせて階級の段階をふたつ上昇させる
66~74	戦傷Ⅰ	2	作戦中の負傷、あるいは訓練中の事故により身体の一部を失う	$5,000以内の任意のリプレイスメントをひとつ得る
75	戦傷Ⅱ	25	作戦中の負傷により、身体の大部分を失う	$100,000以内の任意のサイバーパーツを得る。なお、サイバーパーツの数は限度額以内ならばいくつでもかまわない
76~77	脱走Ⅰ	15	武器を携帯したままアーミーから脱走する	武器(Ⅰ類~Ⅲ類、Ⅴ類~Ⅶ類)/防具から3つまで得ることができる。ただし、合計額が$20,000以下とすること
78	脱走Ⅱ	30	メカニックに乗ったままアーミーから脱走する	メカニックをひとつ得ることができる。ただし、装備込みで$100,000以下とすること
79~87	裏切り	2	何者かの裏切りによって、所属していた部隊が全滅(あるいはそれに近い状態)に陥った	復讐の対象を得る。GMと相談して決定すること。ゲームの途中で対象を決めてもかまわない(もちろんこの場合でもGMの許可も必要である)
88~96	予備役	2	予備役となる	階級がEならば[等級×$1,000]、Oならば[等級×$2,000]を得る
97	退役	30	アーミーを退役する	階級がEならば[等級×$10,000]、Oならば[等級×$50,000]を得る
98	フルボーグ化	80	企業のデータ収集への協力、あるいは戦傷のためかフルボーグとなる	$1,000,000以内の任意のアーティフィシャル・ボディをひとつ得る
99	死亡	100	書類上、死亡したことになっている	軍の命令、あるいは誰かの陰謀など、理由をGMと相談して決定すること。それにともなった特殊な装備などを得てもよい。ただし、GMの許可が必要となる

階級チャート

階級	等級	階級	等級
元帥	O−11	中尉	O−2
大将	O−10	少尉	O−1
中将	O−9	曹長	E−6
少将	O−8	軍曹	E−5
准将	O−7	伍長	E−4
大佐	O−6	上等兵	E−3
中佐	O−5	1等兵	E−2
少佐	O−4	2等兵	E−1
大尉	O−3		

※士官学校卒業、士官学校主席卒業以外の場合、
2等兵(E−1)からスタートとなる

経歴イベントチャート　ポリス

1D100	イベント	消費CP	解説	ボーナス
0～1	警察学校主席卒業	15	警察学校を主席で卒業する	〔エージェント〕〔コンバット〕のスキルをすべて+5%する。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
2～10	特別賞与	2	所属している警察の幹部たちに功績が認められ、特別なボーナスを得る。また、幹部のひとりから何かと目をかけてもらうことになる	$5,000を得る。また、所属している警察の幹部とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
11～16	配置転換	6	別の部署に配属となる	〔エージェント〕〔コンバット〕〔メカニック〕のスキルのうち、どれかひとつを+30%する。
17～20	訓練	10	自身の能力を高めるためもしくは組織内の規定によって、所属する警察全体の、あるいはアーミーなどとの共同による、大規模な戦闘訓練に参加する	〔エージェント〕〔コンバット〕〔メカニック〕のスキルの中から5つを+10%する
21～24	研修	4	幹部になるための試験として、あるいは所属警察の規定によって(もしくは見聞を深めたり給与を増やすためといった、何らかの理由で)、一定期間、教育研修を受ける	〔エージェント〕〔コミュニティ〕〔ミリタリー〕のスキルの中から3つを+10%する
25～33	友人の死	2	警官の友人が任務中に死亡する	友人の形見の品として、$5,000までのアイテムをひとつ得る
34～41	企業からの依頼	4	企業から依頼された仕事を行なう	〔エージェント〕〔コンバット〕のスキルの中からふたつを+10%する。また、依頼した企業の幹部とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
42～49	アーミーとの共同作戦	4	アーミーとの共同作戦に参加する	〔コンバット〕〔ミリタリー〕のスキルの中から3つを+10%する。また、共同作戦を行なったアーミーの幹部とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
50～57	ハンターとの共同作戦	4	ハンターとの共同作戦に参加する	〔コンバット〕〔メカニック〕のスキルの中からふたつを+10%する。また、共同作戦を行なったハンターとのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
58～65	協力者	5	ちょっとした犯罪者を目こぼししてやるなどして、情報収集などの協力者を得る	〈ゴシップ〉を+30%する
66～74	功績Ⅰ	2	窃盗犯をひとりで検挙するなどといった功績を立て、評価される	$5,000を得る
75～81	功績Ⅱ	5	テロリスト集団の一斉検挙や鎮圧などにおいて、身を挺しての行動によって、大きな功績を挙げることに成功する	$10,000を得る。また、所属している警察の幹部とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
82～90	負傷Ⅰ	2	任務中の負傷、あるいは訓練中の事故により身体の一部を失う	$5,000以内の任意のリプレイスメントをひとつ得る
91	負傷Ⅱ	30	任務中の負傷により、身体の大部分を失う	$100,000以内の任意のサイバーパーツを得る。なお、サイバーパーツの数は限度額以内ならばいくつでもかまわない
92～93	退職Ⅰ	20	作戦失敗の引責や何者かの陰謀などといった、何らかの理由(身に覚えのあることかどうかは別)で、勤めていた警察を辞めさせられる	$40,000を得る
94	退職Ⅱ	30	何らかの理由で勤めていた警察を辞め、退職金を受け取る	$70,000を得る
95～96	恐喝Ⅰ	25	上司などの秘密を握り、恐喝を行なう	$50,000を得る。また、所属している警察の幹部とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
97	恐喝Ⅱ	35	社外の人間の秘密を握り、恐喝を行なう	$100,000を得る。また、所属していない企業などの幹部とのコネを得る。どのようなあいてかはGMとの相談によってけっていすること
98	フルボーグ化	80	企業のデータ収集への協力、あるいは任務中の怪我のためかフルボーグとなる	$1,000,000以内の任意のアーティフィシャル・ボディをひとつ得る
99	死亡	100	書類上、死亡したことになっている	警察の命令、あるいは誰かの陰謀など、(表面上)死亡することになった理由をGMと相談して決定すること。それにともなった特殊な装備などを得てもよい。ただし、GMの許可が必要となる

経歴イベントチャート　ネットワーク

1D100	イベント	消費CP	解説	ボーナス
0〜6	[redacted]	5	ネットワークでの活動中に死にかけたとき、異能力に目覚める	〔サイオニクス〕の中から、ふたつを+10%する
7〜14	ブラックメイル	4	ネットワーク上に誹謗中傷がばらまかれたことがあり、以後、セキュリティにやや神経質となる	〈リバルス〉および〈ゴシップ〉を+10%する。また、最終的に合計で$2,000以上のプロテクションソフトを購入していなければならない
15〜20	高学歴	6	一流の学校を好成績(飛び級などもこの中に含まれる)で卒業する	【INT】に+1、〈一般教養〉に+10%する。これによって【INT】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
21〜29	援助Ⅰ	2	小さな企業からの援助を受ける	$7,000を得る。どのような企業かはGMとの相談で決定すること。PCが企業からの援助であることを知らないことにしてもよい
30〜34	援助Ⅱ	7	巨大企業からの援助を受ける	$15,000を得る。どのような企業かはGMとの相談で決定すること。援助が企業からのものであることを、PCが知らないことにしてもよい
35〜43	裏切り	2	仲間の裏切りにあい、大きな仕事が失敗に終わってしまったうえ、当時の参加メンバーが全滅(あるいはそれに近い状態)に陥った	復讐の対象を得る。GMと相談して決定すること。ゲームの途中で対象を決めてもかまわない(もちろんこの場合でもGMの許可は必要である)
44〜50	仲間の死	5	仕事の仲間が、何らかの理由で死亡してしまう	仲間の形見の品として、$10,000までのアイテムをひとつ得る
51〜56	命の恩人	6	依頼された仕事を完遂することで人の命が救われ、多大なる感謝を受ける	$10,000を得る。また、NPCとのコネをひとつ得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
57	最後の一手	25	大きな仕事をひとつ終わらせ、それを最後に今の職を辞める	$70,000を得る
58〜62	非合法Ⅰ	7	禁制品売り買いの情報を売るなどといった、ちょっとした非合法な仕事をこなす	$10,000を得る
63	非合法Ⅱ	18	失敗したら当局に抹殺されるような非合法な依頼を、完璧にこなす	$40,000を得る
64〜67	初仕事	10	今の職に就いて、初めての仕事をこなす	$3,000を得る。また、任意の〔コンピュータ〕スキルひとつに+10%
68	思わぬ事故	35	思わぬアクシデントにより、肉体の大部分を失ってしまう	$100,000以内の任意のサイバーパーツ(アーティフィシャル・ボディも含む)を得る。なお、得るサイバーパーツの数は、限度額の範囲内ならばいくつでもかまわない
69〜77	小遣い稼ぎ	2	ライバル企業の動向を探るなどといった、企業からのちょっとした仕事をこなす	$5,000を得る
78〜84	企業の依頼	5	企業の大きなプロジェクトに参加する	$10,000を得る。また、企業に所属する幹部とのコネを得る。どのような企業かはGMとの相談で決定すること
85〜93	[redacted]	2	ちょっとしたしがらみにより、金にならない仕事を受ける	$5,000までのアイテムひとつを得る
94〜95	とんずら	15	前金だけを受け取り、仕事を終わらせずに逃げてしまった	$20,000を得る。ただし、今の職を辞めねばならない
96〜97	口座書き換え	20	自分の口座の残高書き換えに成功した	$50,000を得る。もしくは、同額ぶんのアイテム(ターミナル、ハードウェア、ソフトウェア、AIに限られる)を得る
98	恐喝	30	大企業幹部の秘密を握り、それをネタにゆすりを働いた	$100,000を得る。また、企業に所属する幹部とのコネを得る(ただし、その人物から命を狙われることになる)。どのような企業のどのような相手かはGMとの相談で決定すること
99	抹殺	90	社会的に、存在しないことになっている	仕事の大失敗、企業の陰謀など、GMと相談して理由を決定すること。GMが許可すれば、それにともなった装備を得てもよい。ただし、アクセスファイバーは偽造品しかインストールすることができない(費用は自分で払うこと)

経歴イベントチャート　その他

1D100	イベント	消費CP	解説	ボーナス
0〜2	タウンの英雄	8	依頼を完遂することにより、タウンひとつが救われた	$20,000を得る。また、タウンの実力者とのコネを得る。どのようなタウンのどのような相手かは、GMとの相談で決定すること
3〜9	大切な者の死	5	志半ばにして倒れた、大切な人物の遺志を継ぐことにした	相手からの形見の品として、$10,000までのアイテムをひとつ得る
10〜18	企業の影Ⅰ	2	小さな企業からの援助を受ける	$7,000を得る。どのような企業かはGMとの相談で決定すること。PCが企業からの援助であることを知らないことにしてもよい
19〜23	企業の影Ⅱ	7	巨大企業からの援助を受ける	$15,000を得る。どのような企業かはGMとの相談で決定すること。援助が企業からのものであることを、PCが知らないことにしてもよい
24〜27	強奪	10	キャラバンなどを狙い、物品を強奪した	〔コンバット〕スキルのひとつに+10%。また、$30,000までの装備ひとつを得る
28〜31	初仕事	10	今の職に就いて、初めての仕事をこなす	$3,000を得る。また、任意のスキルどれかひとつを+10%する
32〜37	命の恩人Ⅰ	6	依頼された仕事を完遂することで人の命が救われ、多大なる感謝を受ける	$10,000を得る。また、NPCとのコネをひとつ得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
38〜39	命の恩人Ⅱ	15	命を救ってくれた人物に恩返しすべく、自身の腕を磨いた	任意のスキル5つを+5%する
40〜45	相棒Ⅰ	6	相性のとてもよいパートナーを得る	【LUC】+1。また、相棒としてNPCひとりとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること 【LUC】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
46	相棒Ⅱ	25	相性のとてもよいパートナーを得、彼／彼女とのコンビネーションで大きな仕事をやり遂げた	$70,000を得る。また、相棒としてNPCひとりとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
47	全身機械化	80	瀕死の重傷を負ったが、思わぬ人物からの援助を受け、フルボーグ化することで生きながらえる	$1,000,000以内の任意のアーティフィシャル・ボディをひとつと、NPCひとりとのコネを得る。ただし、アーティフィシャル・ボディには脳内爆弾（P174）が埋め込まれており、起爆スイッチはコネの相手が持っている
48〜56	小遣い稼ぎ	2	何らかのしがらみにより、企業からのちょっとした依頼をこなす	$5,000を得る
57〜65	裏切りⅠ	2	仲間の裏切りにあい、大きな仕事が失敗に終わってしまったうえ、当時の参加メンバーが全滅（あるいはそれに近い状態）に陥った	復讐の対象を得る。GMと相談して決定すること。ゲームの途中で対象を決めてもかまわない（もちろんこの場合でもGMの許可は必要である）
66	裏切りⅡ	30	仲間を裏切り、金品を奪って逃げた	$100,000を得る。ただし、NPCから命を狙われることになる。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
67〜70	一念発起	10	今の職を極めようと一念発起し、なりふりかまわずに猛勉強をする	任意のスキル3つを+10%する
71〜76	高学歴	6	一流の学校を好成績（飛び級などもこれに含まれる）で卒業する	【INT】が+1、〈一般教養〉が+10%される。これによって【INT】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
77〜84	スポンサー	15	スポンサーがつき、そこからの出資によって仕事を行なう	合計$30,000以内の装備を得る
85〜91	共振Ⅰ	5	目撃した異能力とシンクロし、自身もその能力に目覚める	任意の〔サイオニクス〕スキルひとつを、+20%する。また、イノセント以外でも〔サイオニクス〕のスキルを習得してよい
92〜98	共振Ⅱ	5	目撃した異能力とシンクロし、それと相対する力が目覚める	〈精神防壁〉+20%。また、【精神SUV】が1ランク上昇する
99	抹殺	90	社会的に、存在しないことになっている	仕事の大失敗、企業の陰謀など、GMと相談して理由を決定すること。GMが許可すれば、それにともなった装備を得てもよい。ただし、アクセスファイバーは偽造品しかインストールすることができない（費用は自分で払うこと）

ハンターイベントチャート　ランドブラスター

1D100	イベント	消費CP	年齢修正	解説	ボーナス
0～7	軍との共同作戦	4	±0	アーミーからの依頼で、軍隊との共同作戦を展開する	$30,000を得る。また、軍の高官とのコネを得る。どのような人物かはGMとの相談で決定すること
8～15	スポンサー	4	±0	スポンサーがつき、そこからの出資によって仕事を行なう	合計$30,000以内の装備を得る
16～21	相棒Ⅰ	15	±0	相棒と呼べるメカニックに巡り会う	$100,000以内のメカニックを得る。メカニックは、装備込みの価格でかまわない
22～25	相棒Ⅱ	10	+1	愛用のメカニックを失いつつも、大きな仕事を完遂する	$70,000を得る。また、$50,000以内のメカニック(装備なし)を得る
26～31	長距離輸送	7	+1	大陸を横断するほどの長い距離を走る依頼を受ける	$40,000を得る。また、〈ドライビング〉〈応急修理〉〈サバイバル〉を+5%する
32～39	企業からの依頼	5	±0	重要な物品の運搬など、企業からの機密性の高い仕事をこなす	$50,000を得る
40～45	チューンナップⅠ	6	±0	業者に依頼して、愛用のメカニックにチューンナップを施す	総額$30,000までの、メカニックアクセサリーを得る。この価格の範囲内で、メカニックをチューンナップしてもよい
46～49	チューンナップⅡ	10	±0	自分で愛用のメカニックにチューンナップを施す	総額$15,000までの、メカニックアクセサリーを得る。チューンナップ費用もこれに含まれる。また、〈修理メンテナンス〉〈チューン〉を+10%する
50～51	ヤバイ積み荷	20	+1	とてつもなくヤバイ品(人)を、当局の目を逃れて無事に目的地まで運ぶ	$200,000を得る
52～59	とんずら	3	±0	前金だけを受け取り、仕事を終わらせずに逃げてしまった	$10,000を得る
60～64	レース出場Ⅰ	8	±0	何らかの理由でモーターホッケー、バトル・ラリー、ブラッディー・ゲームといった競技に出場する	$25,000を得る。また、〈コンバットシェル〉もしくは〈ドライビング〉を+5%する
65～67	レース出場Ⅱ	12	+1	何らかの理由でモーターホッケー、バトル・ラリー、ブラッディー・ゲームといった競技に出場し、大活躍する	$50,000を得る。また、〈コンバットシェル〉もしくは〈ドライビング〉を+10%する
68～69	名声	25	+1	メガ=シティやタウンを救うなど、英雄的な活動をする	Bクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Bクラスになれる)。また、メガ=シティもしくはタウンの代表者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
70	[illegible]	50	+1	Aクラス以上のハンターに、人格を保証する旨の推薦状を書いてもらう	Aクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Aクラスになれる)。Aクラスハンターとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
71～75	軌道上での仕事	8	+1	軌道上での仕事を受ける	$10,000を得る。また、〈空中機動・0G機動〉および〈ナビゲート：スペースクラフト〉を+5%する
76～83	仁義	4	±0	偶然に救ったならず者たちから、多大なる感謝を受ける	バンデットもしくは暴走族とのコネを得る。10人までの彼らを望むときに動員することができる。どのような相手かは、GMとの相談で決定すること
84～92	個人タクシー	2	+1	大きな仕事が入らず、タクシー業のようなことを行なって日銭を稼ぐ	$5,000を得る
93～96	VIP搬送	10	±0	企業の重役や政府高官といったVIPを運ぶ仕事を受ける	$70,000を得る。また、VIPとのコネを得る。どのような相手なのかはGMとの相談で決定すること
97～98	大苦戦	15	±0	とてつもなく不利な戦闘に巻き込まれる	〈ドライビング〉か〈コンバットシェル〉もしくは任意の〈ナビゲート〉の、どれかひとつを+5%する。また、〈重火器〉および〈搭載火器〉を+10%する
99	[illegible]	100	±0	志半ばにして倒れた恩人から、形見の品を受け取る	任意の装備ひとつを得る。基本的にどのような装備を得てもかまわないが、必ずGMの許可を得なければならない

ハンターイベントチャート　ネットライナー

1D100	イベント	消費CP	年齢修正	解説	ボーナス
0～4	思わぬ収入	8	±0	自分の口座に、大金が振り込まれるようデータを書き換えることに成功する	$50,000を得る。また、〈偽造〉を+10%する
5～10	小遣い	6	±0	自分の口座に、定期的に金が振り込まれるようデータを書き換えることに成功する	$10,000を得る。また、〈偽造〉を+5%する
11～17	自作ターミナルⅠ	5	±0	部品を集めて、ターミナルを制作する	〈ハードウェア〉を+5%する。また、総額$20,000までのターミナル（ハードウェア、ソフトウェアも含む）を得る。このターミナルは、データは既存のものを使用するが、自作のものであるとしてもよい
18～21	自作ターミナルⅡ	10	+1	部品を集めて、AIを搭載したターミナルの制作に成功する	〈ハードウェア〉を+10%する。また、総額$35,000までのターミナル（ハードウェア、ソフトウェア、AIも含む）を得る。このターミナルは、データは既存のものを使用するが、自作のものであるとしてもよい
22～26	偽造ID	8	±0	偽造アクセスファイバーを手に入れることに成功する	偽造アクセスファイバーを得る。その後のデータ書き換えは、自費でまかなうこと
27～35	企業の依頼Ⅰ	3	±0	ライバル企業へのハッキングなどといった、企業からの機密性の高い依頼をこなす	$30,000を得る
36～43	企業の依頼Ⅱ	4	+1	企業からの依頼で、ネットワーク管理の仕事をする	$25,000を得る。また、〈ハッキング〉〈リパルス〉を+10%する
44～51	スポンサー	4	±0	スポンサーがつき、そこからの出資によって仕事をおこなう	合計$30,000以内の装備を得る
52～58	トラウマの克服	5	+1	ジャック=インに対して精神的なアレルギーを持っていたが、見事にそれを克服する	〈精神防壁〉を+15%する
59～67	芸術への目覚め	2	+1	突如として芸術に目覚め、それを極めるべく修業する	任意の〈芸術〉ひとつを+10%する
68～71	ちょっとしたいたずらⅠ	10	±0	偶然にメガ=シティのハッキングに成功し、都市中枢のスーパーAIと知り合いになる	メガ=シティのスーパーAIとのコネを得る。どのような都市のAIなのかはGMとの相談で決定すること
72～73	ちょっとしたいたずらⅡ	15	+1	偶然に企業のハッキングに成功し、その企業の重役の秘密を握る	$100,000を得る。また、企業の重役とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
74～79	手入れ	6	±0	自分の住処に、警察当局やマフィアなどからの手入れを受ける	〈偽装・カモフラージュ〉を+5%する。また、〈追跡・逃走〉を+10%する
80～83	肉弾戦	10	±0	とてつもない戦いに巻き込まれ、不慣れな肉弾戦を強いられる	［コンバット］スキルのうち、任意のふたつを+5%する
84～85	名声	25	+1	メガ=シティやタウンを救うなど、英雄的な活動をする	Bクラスハンターになれる資格を得る（スキルに関する条件を満たせば、Bクラスになれる）。また、メガ=シティもしくはタウンの代表者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
86	推薦	50	+1	Aクラス以上のハンターに、人格を保証する旨の推薦状を書いてもらう	Aクラスハンターになれる資格を得る（スキルに関する条件を満たせば、Aクラスになれる）。Aクラスハンターとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
87～92	裏仕事Ⅰ	6	±0	禁制品の売り買い（仲介）などといった、非合法な仕事を受ける	$40,000を得る
93～96	裏仕事Ⅱ	10	+1	とてつなくヤバイ非合法な仕事をこなす	$70,000を得る。また、企業の重役やマフィアのボスといった社会的地位の高い人物とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
97～98	猛勉強	20	+1	自身の見聞を広めるべく、通信教育などで猛勉強をする	【INT】+1。また〈一般教養〉〈ゴシップ〉を+10%する。これによって【INT】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
99	遺志	100	±0	志半ばにして倒れた恩人から、形見の品を受け取る	任意の装備ひとつを得る。基本的にどのような装備を得てもかまわないが、必ずGMの許可を得なければならない

ハンターイベントチャート　バウンサー

10100	イベント	消費CP	年齢修正	解説	ボーナス
0~8	肩慣らし	2	±0	バンデットの排除などといった、ほんの肩慣らし程度の仕事をこなす	$5,000を得る
9	フルボーグ化	70	+1	瀕死の重傷を負い、私財をすべてなげうってフルボーグ化する	$1,000,000以内のアーティフィシャル・ボディひとつを得る
10~15	共同作戦Ⅰ	6	±0	依頼により、警察や軍との共同作戦を展開する	$10,000を得る。また、任意の〔コンバット〕スキルふたつに+5%する
16~21	共同作戦Ⅱ	6	+1	依頼により、警察や軍との共同作戦を展開し、その際に大きな軍功を上げる	$30,000を得る。また、軍や警察関係者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
22~23	大一番	30	±0	絶対にミスできない仕事を見事成功させる	$300,000を得る。また、任意の〔コンバット〕スキル3つを+10%する
24~31	スポンサー	4	±0	スポンサーがつき、そこからの出資によって仕事をおこなう	合計$30,000以内の装備を得る
32~38	タウン護衛Ⅰ	5	±0	タウンからの依頼により、護衛の仕事をおこなう	$10,000を得る。また、任意の〔ミリタリー〕スキルふたつを+5%する
39~46	タウン護衛Ⅱ	4	+1	タウンの護衛をして、住人に感謝される	$10,000を得る。また、タウン指導者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
47~52	ボムシング出場	7	±0	ボムシングに出場する	$20,000を得る。また、〈アスレチック〉を+5%、〈素手戦闘〉を+15%する
53~58	軌道上での仕事	6	+1	軌道上での仕事をこなす	$15,000を得る。また、〈空中機動・0G機動〉を+5%する
59~64	長期間の仕事	7	+1	大きなバンデット組織からの警護などといった、数ヶ月以上の長期に渡る仕事をこなす	$20,000を得る。また、〈サバイバル〉を+5%する
65~67	トレーニングⅠ	13	+1	自身の力を高めるべく、トレーニングをする	【STR】もしくは【REF】+1。また、任意のスキル3つを+5%する。これによって【STR】、および【REF】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
68~70	トレーニングⅡ	13	+1	自身の力を高めるべく、精神修養をする	【INT】もしくは【WIL】+1。また、〈精神防壁〉を+10%する。これによって【INT】、および【WIL】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
71~76	愛用の品	7	±0	愛用の武器を得る	Ⅰ~Ⅲ、Ⅴ~Ⅵ類の武器の中からひとつと、任意の武器オプション(予備弾薬含む)を得る。ただし、総額$20,000以内でなければならない。限度額以内であれば、武器オプションはいくつ入手してもよい
77~78	名声	25	+1	メガ=シティやタウンを救うなど、英雄的な活動をする	Bクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Bクラスになれる)。また、メガ=シティもしくはタウンの代表者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
79	推薦	50	+1	Aクラス以上のハンターに、人格を保証する旨の推薦状を書いてもらう	Aクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Aクラスになれる)。Aクラスハンターとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
80~88	仕事Ⅰ	3	±0	ちょっとした仕事をこなし、いくばくかの報酬を得る	$5,000を得る。また、〈アスレチック〉を+5%する
89~94	仕事Ⅱ	6	+1	難しい仕事を苦労の末にこなし、その報酬を得る	$15,000を得る。また、任意の〔コンバット〕スキルおよび〈アスレチック〉を+10%する
95~98	要人警護	10	+1	VIP警護の仕事をこなす	$50,000を得る。また、企業の重役といった社会的地位の高い人物とのコネを得る。どのような組織のどのような相手かは、GMとの相談で決定すること
99	遺志	100	±0	志半ばにして倒れた恩人から、形見の品を受け取る	任意の装備ひとつを得る。基本的にどのような装備を得てもかまわないが、必ずGMの許可を得なければならない

ハンターイベントチャート　ハスラー

1D100	イベント	消費CP	年齢修正	解説	ボーナス
0～7	スポンサー	4	±0	スポンサーがつき、そこからの出資によって仕事を行なう	合計$30,000以内の装備を得る
8～15	はずれⅠ	3	±0	発掘したお宝が、たいして価値のないものであることが判明する	$3,000を得る。また、〈鑑定〉に+5%する
16～23	はずれⅡ	4	+1	追いつめた賞金首が、実は人違いであることが判明する	$3,000を得る。また、〈追跡・逃走〉に+5%する
24～29	ミュータントとの戦い	7	±0	旅の途中、多数のミュータントに襲われる	〔コンバット〕スキルのうち、任意の3つを+10%する
30	非公式な取引	30	±0	発掘したお宝が、企業からの申し出によって非公式に買い取られる	$70,000を得る。また、企業に属する重役とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること
31～34	死線	10	±0	絶体絶命の戦いから無事に生還する	【LUC】+1。また〔コンバット〕スキルのうち、任意のひとつを+10%する。これによって【LUC】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
35～43	大発見Ⅰ	2	+1	金額的には低いが、学術的にはかなり有用な発掘品を持ち帰る	$10,000を得る
44～50	大発見Ⅱ	7	+1	地下に眠っていた金塊などといった、高価な物品を発見する	$50,000を得る
51～59	巷の噂	3	+1	巷で集めた情報が、どれもはずれであったことが判明する	$1,000を得る。また、〈ゴシップ〉に+10%する
60	死神の手	60	+1	発掘品が企業に買い取られ、それがタウンひとつを壊滅状態に陥れる結果となる	$1,000,000を得る。ただし、タウンの者たちから忌み嫌われる存在となる
61～64	拾い物Ⅰ	7	±0	修理すればまだまだ使えるターミナルを発見する	$40,000までのターミナルひとつを得る。また、〈ハードウェア〉に+5%する
65～66	拾い物Ⅱ	15	±0	修理すればまだまだ使えるメカニックを発見する	$100,000までのメカニック(付属している装備込み)ひとつを得る。また、〈修理メンテナンス〉に+5%する
67～71	バンデットとの戦い	7	±0	仕事の最中、バンデットに襲われる	〔コンバット〕〔ミリタリー〕スキルの中から、任意の3つを+10%する
72～73	名声	25	+1	メガ=シティやタウンを救うなど、英雄的な活動をする	Bクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Bクラスになれる)。また、メガ=シティもしくはタウンの代表者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
74	推薦	50	+1	Aクラス以上のハンターに、人格を保証する旨の推薦状を書いてもらう	Aクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Aクラスになれる)。Aクラスハンターとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
75～80	ネットワークの攻防	6	±0	自分の端末にハッキングしてきた相手を、追い払うことに成功する	〈リバルス〉と、それ以外の〔コンピュータ〕スキルふたつを+10%する
81～85	賞金首	10	±0	高額の賞金がかけられた相手を苦労の末に倒す	$50,000を得る。また、〔コンバット〕スキルのうち、ひとつを+10%する
86～91	襲撃	6	+1	何者かの襲撃を受け、肉体の一部を失ってしまう	$20,000を得る。また、総額$10,000までのサイバーパーツ(アーティフィシャル・ボディは除く)を得る
92～93	投獄	15	+1	非合法な仕事を行なったことがばれ、投獄される。釈放までの間、肉体の鍛錬に従事する	【STR】と【REF】に+1する。これによって【STR】、および【REF】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
94～98	チェイス	7	±0	何者かとの壮絶なチェイスを繰り広げ、見事に振り切る	〈追跡・逃走〉に+10%、〈ドライビング〉もしくは任意の〈ナビゲート〉スキルひとつに+10%する
99	遺志	100	±0	志半ばにして倒れた恩人から、形見の品を受け取る	任意の装備ひとつを得る。基本的にどのような装備を得てもかまわないが、必ずGMの許可を得なければならない

ハンターイベントチャート　イノセント

1D100	イベント	消費CP	年齢修正	解説	ボーナス
0~3	有利な取引	10	±0	手強い相手との取引を、自身に有利なようにまとめる	$50,000を得る。また、〈交渉〉に+10%する
4~6	修練Ⅰ	7	+1	異能力を使いこなすための修練を行なう	〔サイオニクス〕スキルのうち、任意の3つに+5%する
7~8	修練Ⅱ	15	+1	異能力を使いこなすようになるため、師匠のもとで修練を行なう	〔サイオニクス〕スキルのうち、任意の3つに+10%する。また、師匠として異能力者のコネをひとつ得る。どのような人物かはGMとの相談で決定すること
9~16	ネットワークの攻防	4	±0	自分の端末にハッキングしてきた相手を、追い払うことに成功する	〈リバルス〉と、それ以外の〔コンピュータ〕スキルふたつを+10%する
17~23	絶体絶命Ⅰ	5	±0	とてつもない不利な戦いにおいて、不慣れな戦闘に参加する	〈重火器〉を+5%、〈小火器〉を+10%する
24~32	絶体絶命Ⅱ	3	±0	とてつもない不利な戦いにおいて、みずからがメカニックを操縦する	〈ドライビング〉もしくは任意の〈ナビゲート〉ひとつを+10%する
33~41	薬物依存	2	+1	中毒というほどではないが、ドラッグの虜となる	〈ドラッグ〉に+5%。また、総額$1,000までのドラッグを得る
42~43	名声	25	+1	メガ=シティやタウンを救うなど、英雄的な活動をする	Bクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Bクラスになれる)。また、メガ=シティもしくはタウンの代表者とのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
44	推薦状	50	+1	Aクラス以上のハンターに、人格を保証する旨の推薦状を書いてもらう	Aクラスハンターになれる資格を得る(スキルに関する条件を満たせば、Aクラスになれる)。Aクラスハンターとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談で決定すること
45~46	幸運の風	20	±0	自分には、常に幸運がつきまとっていることに気がつく	【LUC】+2。これによって【LUC】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
47~52	臆病風	6	+1	臆病風に吹かれ、仕事を投げ出して逃げてしまう	〈追跡・逃走〉を+10%する
53~61	信者Ⅰ	2	±0	信者、グルーピーといった者たちが現われ、いくばくかの寄進を得る	$10,000を得る
62~67	信者Ⅱ	7	±0	幾人かの取り巻きを得る	$5,000を得る。また、部下として3~5人のNPC(ゲーム的なデータは一般市民のものを使用)を得る。人数などについてはGMとの相談で決定すること
68~71	ライバル	10	±0	異能力使いのライバルが現われる	任意の〔サイオニクス〕スキルひとつを+15%する。また、NPCひとりがライバルとして現われる。データなどの詳細についてはGMとの相談によって決定すること
72~80	アクシデント	2	+1	不運な事故により、肉体の一部が失われる	$5,000以内の任意のリプレイスメントをひとつ得る
81	奇跡の復活	80	+1	瀕死の重傷を負うが、思わぬ人物からの援助を受け、奇跡の復活を果たす	NPCひとりとのコネを得る。どのような相手かはGMとの相談によって決定すること。ただし、自身の体内には脳内爆弾(P174)が埋め込まれており、起爆スイッチはコネの相手が持っている
82~83	天性の素質Ⅰ	15	±0	もともと兼ね備えていた、異能力に関する資質が開花する	【WIL】および【SYM】に+1。これによって【WIL】、および【SYM】が18を超えてもよい。なお、このイベントは一度しか選択できない。再度、このイベントが出たら振り直すこと
84~89	天性の素質Ⅱ	30	±0	異能力に対抗する力に目覚める	〈精神防壁〉に+60%する。また、【精神SUV】が1ランク上昇する
90~98	仲間の逃亡	2	+1	仲間のひとりが逃亡し、自身や他の仲間が壊滅的なダメージを受ける	復讐の対象を得る。GMと相談して決定すること。ゲームの途中で対象を決めてもかまわないが、その場合もGMの許可を得ること
99	遺志	100	±0	志半ばにして倒れた恩人から、形見の品を受け取る	任意の装備ひとつを得る。基本的にどのような装備を得てもかまわないが、必ずGMの許可を得なければならない

2nd.
Campaign Scenario

この章には合計7編からなるキャンペーンシナリオが掲載されている。2150年代から展開されるの壮大なストーリーを楽しむことができるだろう。
もしキミがプレイヤーとして楽しみたいのであれば、この章を読んではならない。注意せよ。

キャンペーンシナリオ

ここから掲載されているシナリオは『メタルヘッド・マキシマム』のキャンペーンシナリオである。単発で遊ぶことも可能であるが、同じキャラクターを使用して、ぜひキャンペーンでプレイすることをお薦めする。

シナリオの遊び方

禁止アイテム
たとえば『メタルヘッド・マキシマム』のP146に掲載されている"ランスロット"やP147の"MRX(マルクス)"は、シナリオ3に登場するTCSの量産型である。したがって、2150年代にそぐわないとGMが判断した場合、これらの所持を禁止してもよいし、"ランスロット"相当、"MRX"相当の試作型TCSとしてPCたちに所持を許可してもよい。

NPCデータの変更
GMは、キャラクターの強さに合わせてNPCのデータを変更してもよい。

ここから先は『メタルヘッド・マキシマム』のシナリオが掲載されている。GM以外は決して読んではならない。注意すること。

■シナリオ概要

本章に掲載されているシナリオは、全7本のキャンペーンシナリオとなっている。各シナリオのプレイヤー人数は4～6人がよいだろう。

本キャンペーンは、旧作の『メタルヘッド』の時代である2150年代からスタートし、『メタルヘッド・マキシマム』の2160年代へと時代が流れていくのが特徴である。

したがって、キャンペーンでプレイする場合、PCは2150年代から活動を始めたハンターを新たに作成し、シナリオ1から順にプレイするのが望ましいが、単発のシナリオとしてもプレイすることは可能である。

また、ほとんどのシナリオに共通する条件として、パーティは長距離を移動する手段を持っていなければならない。NPCを連れて移動することも多いので、どれかのメカニックの乗員席に空きがあった方がいいだろう。

■遊び方の注意

キャンペーンで遊ぶ場合、単発で遊ぶ場合の注意点は以下のとおりである。

●キャンペーンプレイ

シナリオ1～4までは2150年代を舞台としており、5～7までは2160年代の物語である。この10年の間に世界情勢などの背景は変化している。

▼時代設定

GMは自分の設定に合わせて、シナリオ1～4までが2150年代のいつにするか決定してよい。ただし、シナリオ4とシナリオ5が、ある程度期間が空いている方が盛り上がるだろう。

▼アイテム

『メタルヘッド・マキシマム』に掲載されているアイテムは、すべて2160年代のものである。したがって、2150年代のシナリオをプレイする場合、相当品のものを持っているとして、それらのアイテムを使用するとよいだろう。

ただし、GMが2150年代にそぐわないと考えた場合は、特定のアイテムの使用を禁止してもよい。

▼パンドラ

2150年代のシナリオでは、基本的にパンドラを使用することはできない。

したがって、キャンペーンでプレイする場合は、パンドラを購入させないでプレイさせるのがよいだろう。

この場合、シナリオ5を始める前に所持金の範囲内でパンドラを購入(インストール)させるとよい。ただし、ハンタークラスによるパンドラの個数制限(P35を参照)を守るように注意すること。

●単発シナリオプレイ

すべてのシナリオは"ある点"でつながっているが、その一部分を除けば、ほどんどが独立した物語である。

シナリオ番号にしたがわず、手持ちのPCやサンプルキャラクターなどを使って、好きなシナリオだけを楽しむこともできるだろう。時代も自由に設定してよい。

ただし『ムーン・チャイルド』と『マインド・クライム』だけは連続したストーリーとなっているので、同じPCでプレイした方がよいだろう。

■NPCのデータ

NPCのスキルのデータは、すべてSR1の値が記述されている。また、スキルのもとの値は、100%を超えていないものとして扱うこと。

結社

■結社とは

過去の世紀においてはカタストロフを引き起こし、メガ＝シティ体制を作り、現在は月面を支配している組織。それが“結社”である。

そのメンバーは無数にいて、中でも権力を持つ者は結社が目標とする方向へ歴史を動かしてきた。大ざっぱに言えば、理想郷を築くことが最終目的である。

時の権力者はこの組織に入る運命にあるが、これだけは過去何千年も前から変わっていない。が、理想郷の概念やそこに至る過程は時代ごとに違う。だから路線や理想郷概念が変わるたびに結社名やメンバーも入れ替わるのである。

結社名に関して、22世紀までは“ワイズ”と呼ばれていたが、月面異変以降の現在はまた別の名に変わっている。しかし外部に知られることは決してない。秘密結社の名や実情が公に知られるのは、その組織がすでに役割を終えている証拠なのである。

■結社と月の異変

結社は2080年代（カタストロフ以前）まで富を追求していた。過度に資源を採取し、紛争を意図的に起こしてきたのである。その結果、地球は危機に襲われた。

次に結社は2120年代から50年代のメガ＝シティ全盛期までに、選ばれた者だけの理想都市を月面に作った。優れた遺伝子を持つ、能力の高い人間だけを認定して天に上げるという原始的な手法である（従順な者だけを選抜しているわけではない）。

移住者がそろえば、そこに理想郷が実現するはずだった。が、理想都市での生活は多くの人間にとって（その人が優秀であればあるほど）退屈なものでしかなかったのだ。資格があっても月に行かない者、地球へ再び舞い戻る者、そして月面行政府に反抗する者が続出するに至って、この方法は間違いであることがわかった。

こうして月面理想都市計画は失敗に終わった。しかし、結社の変革はまだ完全に行なわれていない。それまでの方法を正しいとする集団“エルドラド派”、新たな手法を模索する集団“グノーシス派”に分かれて争っているのである。これが月面異変の真相だ。

エルドラド派にとって地球は利用価値があり、グノーシス派は地球に希望があると考えているため、地球をこの戦いに巻き込みたくはない。両派閥は決着がつくまで地球との連絡を絶つことに合意した。地球からは人が上がって来れないし、月の人々も地球に降りることは禁止されている。戦火を拡大しないための措置だ。

そういう協定があっても、グノーシスは地球環境を再生する方針だし、エルドラドは地球が力を持ち過ぎるのを懸念して介入する。優れた技術で緑化が進んだこと、パンドラをはじめとする超技術が月からもたらされること、同時に月面軍の遠征やマスドライバー攻撃が行なわれるのはこのためである。両派閥のメンバーは地球にも多数いて、それぞれが暗躍している。力を行使するのは、主にユニオンや支配企業の一部幹部である。

地上の支配企業幹部を含め、大多数の人々はこれらの事実を知らない。だが、結社内でのこうした暗闘は過去の世紀に何度も起こったことであった。結社が揺れれば、世界もそれだけ混乱する。ただし、運命のすべてが結社の動向にかかっているわけでもない。

■3人のカドモン

たとえば、誰の手駒でもないハンターの行動によって、歴史が大きく変わる可能性はある。ひとつの事例が“3人のカドモン”で、これは結社の手による“意図された偶然要素”である。エルドラドの使者がジョッシュ、グノーシスの使者がメリル、完全に中立な存在がローラだ。彼らは地球と月の命運を握り、結社の将来を決める重要な要素となっている。ハンターであるPCたちが関わることで、カドモンの意志や役割も変わっていくはずだ。そうしたことも予測した上で、カドモンは送り出されたのである。

結社はじっとすべての事件を見守っている。そしてエルドラドかグノーシスのどちらか、あるいはそれと別のものが月面で勝ち残れば、新たな計画が実行される。その時に歴史はまた動き出すだろう……。

月面人
もちろん、GMはさまざまな事件の背後に“月”の暗躍を設定してもよい。もし、月面人のキャラクターをゲームに登場させるときには、ルール上ひとつだけ注意点がある。
月面人はすべてのパンドラを（クラスの）制限なく使用することができる。2150年代においてもである。
残念ながら、PCとして月面人をプレイすることはできない。

シナリオ1：ファースト・アルバム

テキサナまで運んだ依頼人が不慮の死を遂げた。しかもその人物は、売り出し中のアイドル歌手の実兄であった。彼が残したCDとルージュ、そして「ケリーによろしく」のメッセージとは……？

チーム
チームを組んでいるということは、シナリオ開始時点ですでにリーダーとブックキーパーが決まっているということを意味する。
もしEランクのPCがいるなら、これが彼／彼女の初仕事ということにしてもよい。

シャナ・シャルロータ
『MHM』のP319参照。オープニングコミックにも名前が登場している。PCにそれを伝え、いまが2150年代であることを改めてアピールしてもよいだろう。

■シナリオ概略

謎解きとアクションが中心で、クラスとしてはランドブラスターとバウンサーが活躍できるだろう。

●GM用情報

カーマイクル・バイオテック社の微生物研究部員であるケリー・ウエストは、偶然、当初の予定とは異なった細菌を作り上げてしまった。

サイバーパーツの稼働に不可欠なケミカルリンゲル液。彼の研究課題はその効果を増進する触媒となる微生物を開発することだった。が、実験途中でできた失敗作のひとつに、まったく逆の効果を示すものがあったのだ。それは、たちまちのうちにリンゲル液の成分を分解し、劣化させる。彼はこれに“ケリー”つまり“ケミカルリンゲル・イーター”と名前をつけたのだった。

ケリーは久しぶりに会った同級生、ウィリアム・バーガーに笑い話のつもりでこのことを話した。しかし、ハンターであるウィリアムから見ればそれは立派な戦術兵器であり、金儲けのネタとなりえる。

ウィリアムは「新兵器としてどこかに売り込んでやるから俺に貸せ」と主張したが、ケリーは猛反対した。そしてウィリアムが資料を奪って逃走しようとしたため、ケリーは手近にあった機械部品で思いきり頭を殴りつけてしまったのだ。

悪友がその場に倒れて動かなくなった後、ケリーはしばらく悩み、他のメガ＝シティへ逃げることにした。ただひとりの肉親で、芸能界にデビューしたばかりの妹、シャナにかかる迷惑も考えた結果である。

そして今後も科学者として生きていくため、彼は“ケリー”を他の企業に売り込むという結論に達した。必要な部分のデータを、今日買ったばかりのCD（シャナのファーストアルバム）に細工して書き込み、サンプル液を（プレゼントとして買ってあった）口紅に仕込む、という作業を行なったのである。そして、警察の目を逃れるためにハンターに高飛びの依頼をしたのだ。

ケリーに、死んだと思われていたウィリアムが意識を回復したのは、ちょうどその頃だった。彼の身体の中でも、唯一の作り物でない“頭”を殴りつけてくれたケリーに復讐し、金ヅルを奪うため、ウィリアムは追跡を開始する。

PCたちは“ケリー”を狙うウィリアムのハンターチームと戦うことになるだろう。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2150年代である。

物語は、ようやく春を迎えようとするサン＝アンジェルスからスタートする。他シティへの旅もあるが、基本的にサン＝アンジェルスのシティ内がメインの舞台である。

■導入

PCたちがすでにチームを組んでいる状態でシナリオはスタートする。

ブローカーのマルチーノのバーでたむろしているPCたち。客はPCたちしかおらず、店内のTVからは、売り出し中の新人女性歌手、シャナ・シャルロータの歌声が流れている。

曲名は『ルージュなシーズン』で、明るく軽やかな春を感じさせるアップテンポの曲である。春の化粧品（リップスティック）のCMに使われており、割とよく耳にする。歌声は非常に澄んだ美しいもので、ふと耳を傾けたくなる何かがある。

曲が終わると、彼女は司会者からインタビューを受ける。ありきたりのインタビューだが、彼女の答えがいくつか印象に残る。好みのカラーは、明るいピンク。ファーストアルバムが昨日発売されたという。タイトルは『Humanity（ヒューマニティ）』。収録された曲のうち、最後の1曲は自分で作詞作曲したという。

■シーン1：依頼人

●舞台
マルチーノの店

●状況
しょぼくれた男が店に入ってくる。ちょっとの間、彼はぼーっとTVを見ているが、やがて店内に意識を戻すと、カウンターにいるマルチーノの方におどおどと歩いていく。
「僕をテキサナまで運んで欲しい。テキサナの都市部ならどこでもいいんだ。事情はいっさい聞かないでくれ。その代わり、報酬はこれだけ用意してある。それで足りると思うんだが……」
男は抱えていたアタッシュケースを開け、カーマイクル・バイオテックの株券を見せる。

◆闖入者の観察
店にやってきた男を観察するなら、以下の情報が得られる。

▼男について

ロールなし：男は"グレッグ・ダンカン"と名乗る。しわだらけのコートを着て、うっすらと不精髭をはやしている。丸腰で、サイバーパーツもインストールしていないようだ。ダウンタウンに初めてやってきた市民のように、明らかに演技ではなく、おどおどとしている。

【PER】AR1：彼の言葉の中にウソが混じっていることが分かる。が、このシーンや以後のシーンでそれを尋ねられても、「何も聞かない約束だろ？」と言って答えようとしない。

〈アクセス〉または〈ハッキング〉SR1：グレッグ・ダンカンをキーワードにサーチをかけても、市民登録を行なっていないのか偽名なのか、該当する人物は出てこない。その理由についても、何も聞かないことを盾に答えない。

▼株券について

ロールなし：額面にして、$10,000相当と思われる。うまく運用すればもっと価値を上げることができるだろう。

〈ゴシップ〉SR1：カーマイクル・バイオテックの株券など、そこらの市民がおいそれと持てる代物ではない。支配企業の役員、または一部の運のいい社員や、第一級の投資家くらいしか持っていないだろう。売りさばくのも難しいのだが、それができれば10倍ほどの金額になるといわれている。

マルチーノは焦りと喜びのないまぜになった顔で株券を受け取ると、PCたちに向かっていう。
「さあ仕事だ。この株券の換金は俺に任せろ。お前たちの取り分、つまり報酬は……そうだな、俺の手数料を差し引いて……$50,000でどうだ？」

●依頼
マルチーノの提示する依頼内容は以下のとおりである。ブックキーパーには、内容をシートに記入させること。

▼依頼人の名前
グレッグ・ダンカン。

▼依頼内容
依頼人グレッグ・ダンカンを、なるべく早くテキサナまで運ぶ。
前金はないが、成功報酬として$50,000。

▼条件
秘密厳守。依頼人に対して理由を聞くことも不可。

PCが株券の価値に気がついていれば、〈交渉〉SR1／2に成功することで、成功報酬を$60,000までアップさせることができる。
$50,000でPCが満足するのなら、マルチーノはテキサナまでの往復に必要なだけの食糧と燃料をサービスで用意してくれる。また、どうしても前金が必要であれば、マルチーノのポケットマネーから$3,000まで貸してもらえる（もちろんそれは成功報酬から差し引かれる）。

■シーン2：テキサナ

●舞台
メガ＝シティ、テキサナの任意の場所

●状況
依頼人とブローカーにせかされ、一行はすぐに出発することになる。仕事に関する情報は集められないし、可能だとしても手がかりはない。
テキサナまでは、車で約7日かかる。その間、ケリーはびくびくしながらも、何かを真剣に考えている。

◆イベント
道中、以下のイベントが発生する。基本的には、このイベントで得られる情報にロールは必要ない。主な情報は、ネットでのニュースやラジオ放送などから入手することになる。

▼出発直後
サン＝アンジェルス付近の天気は良好である。また、非常線が張られたり特別な検問などは行なわれていない。

グレッグ・ダンカン
ケリーの偽名である。
支配企業の株券という非常に貴重なものを持ち込んだのは、ケリー自身の銀行口座（ひいてはケリー自身についての情報）を知られないためだ。また、即座に仕事を引き受けてもらうためでもある。

成功報酬
前金がないのは、PCたちが依頼を遂行している間に株券を換金する必要があるためである。

その他のイベント

『MHM』を初めてプレイするプレイヤーがいるなら、ルールに慣れさせる意味でバンデットなどとの軽い戦闘をさせてもよいだろう。ただし、あまりウエイトが重くなりすぎないように注意すること。

ことづて

グレッグ（ケリー）は7日間ほど悩んだ結果、身に迫るであろう危険に対応すべく、持ってきた資料を妹に一時預けることにしたのだった。後で話がまとまったら妹に連絡するつもりで……。

テキサナでの行動

成功報酬はサン＝アンジェルスで受け取ることになっている。したがって、テキサナにいる時点ではまだ依頼を完遂したわけではない。そのことを示唆して、なるべく早くPCをサン＝アンジェルスに戻らせること。

▼4日目

人気女性歌手シャナ・シャルロータの兄、ケリー・ウエスト氏が3日前から行方不明になっているらしい。これを聞いたとき、グレッグが明らかに動揺する。しかし、ここで推測に基づいた質問をしても、強く否定されるだけだ。

▼7日目早朝

テキサナの天気は春らしい穏やかなものである。テキサナ周辺でも、非常線その他の警戒行動は行なわれていない。

▼その他

途中で何かイベントを起こしてもいいが、何事もなくテキサナに着くことにしても構わない。

テキサナシティ内に入ると、ケリーはようやくほっとし、どこかの駅ででも降ろしてくれ、という。そして別れ際に、何かを決心したようにPCにこう告げる。

「すまないが、もうひとつだけ頼まれてくれないか。なに、戻りついでの仕事だ。これを、サン＝アンジェルスの妹に届けて欲しいんだ。住所とアクセスコードはこれに書いてある。余計なことは言わなくていい。ただ……"ケリーによろしく"、とだけ伝えてくれ。そのアクセスコードは僕しか知らないはずだから、兄貴からだと言えば会えると思う……妹の名はシャナ・ウエストだ」

CDと化粧品（大きさからして口紅らしいことがわかる）の入った包みをPCに渡し、彼は雑踏の中へ消えていく。その後ろ姿は何ともたよりなげに映る。

●PCたちのテキサナでの行動

▼ケリーを追う

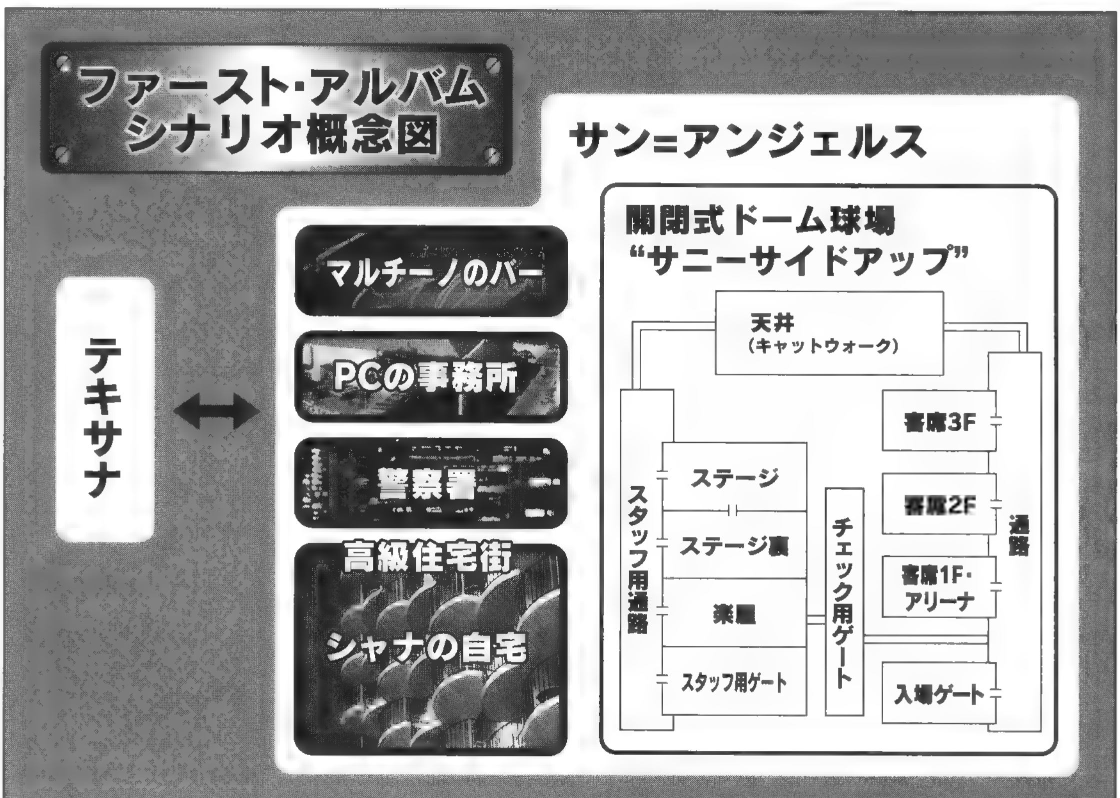
PCたちはケリー（グレッグ）を心配したり、怪しんだりして、ボディーガードを申し出たり、後をつけたりするかも知れない。しかし、もう金がないという理由で丁重に断わられる。あまりしつこいと怒り出すし、後をつけても、すぐ雑踏で見失う。

▼戻りついでの仕事を探す

サン＝アンジェルス（あるいはその途中）へので運びの仕事を見つけて帰りたい場合、当りさわりのない、ひとり当たり$3,000くらいの運びの仕事が見つかる。この時、「仕事をこなした」と演出して、その場で報酬を与えてよい。

▼ことづかった品物について

サン＝アンジェルスのデパートで買った物らしい。一度開けてから下手くそに包装し直した跡がある。開けてみるのも構わないが、シャナのニューアルバムと新製品の口紅であること以外に何も分からない。



●とあるニュース
帰り道の3日目くらいに、PCたちは以下のニュースを聞くことになる。
「……行方不明になっていた人気歌手シャナ・シャルロータさんの兄、ケリー・ウエスト氏が、コーストラインエリアの路地裏で他殺体として発見されました。ホテルにグレッグ・ダンカンという偽名で宿泊していた被害者は、サン＝アンジェルスのカーマイクル社の研究スタッフでした。当局の調べでは、全身に拷問をうけた跡があり、また金品が奪われていなかったことなどが分かっています……」
コーストラインエリアは、テキサナにあるストリートの名前である。
この情報は、必ずしもすべてをPCに伝える必要はない。サン＝アンジェルスに戻ったのち、この件で警察に呼び出されるからだ。ちなみに、テキサナに引き返したとしても有力な情報は得られない。

■シーン3：警察にて

●舞台
サン＝アンジェルス内の警察署

●状況
バーに戻ると、マルチーノは憔悴した面もちで待っている。聞けば、株券を証拠物件として没収された上、PCたちに参考人として出頭要請が出ているという。ここは素直に出頭すべきだろう。
しかし、担当の刑事はこの件について全然やる気がない。一応、ケリーが依頼に来た時、移動中、別れる時の様子を形式的に尋ね、記録が終われば帰ってよいと告げる。特に反抗的な態度を取らない限り、担当刑事から以下のような情報を入手できる。特に指定がない限り、ロールは必要ない。

▼捜査状況について
この件に関しての捜査は終了している。ふたつのシティに関わっていて担当区域が面倒であり、カーマイクル社側からもデータ消失の被害届は出ていないからである。有名人の兄だからニュースにはなったが、変死者が出る事件は無数にあるのだ。

▼PCが出頭しなかった場合について
上記のような理由から、たとえPCが出頭しなくても、とがめはなかった。

▼テキサナでのケリーの行動について
被害者、つまりケリーがトライクロン社と交渉しようとしたことは分かっているが、向こうは取り合わなかったという。

▼事件について
この事件に注目しているのは芸能関係者だけである。警察側としては、研究の成果が上がらずにノイローゼになった被害者が、他のシティに逃げ出して運悪く殺されてしまったと結論づけられている。

▼ケリーおよびシャナのプロフィールについて
〈アクセス〉や〈ゴシップ〉、担当刑事に対する〈交渉〉のSR1に成功すれば、P72に記載されているプロフィールを知ることができる。

▼株券について
マルチーノがケリーから預かった株券は、決してPCたちに返却されない。もちろんそれは、重要な証拠物件だからである。

担当刑事との交渉
$1,000ほど贈賄すれば、ロールなしで情報を得ることができる。

■シーン4：シャナ

●舞台
シャナの自宅

●状況
事前に連絡を入れるにせよ入れないにせよ、高級住宅街にあるシャナの自宅に行けば、PCたちはシャナ本人に会うことができる。また、マネージャーのベニー・ブルックス（BB）もそこに同席する。
シャナは落ち着きを取り戻してはいるが、さすがに沈んで見える。しかしPCから包みを渡された彼女は、その中身の小さい方が明るいピンクのルージュであることを確認し、大粒の涙をこぼす。
もうひとつのプレゼントが自分のCDであることについて、シャナは不思議そうな顔をする。また、自分への伝言が「ケリーによろしく」であると聞いても同じ反応を示す。それはCDの8曲目に収録されている、仕事一本槍な兄への思いを込めて作詞作曲した曲のタイトルである。
彼女は兄を殺した犯人を捜し出してくれるよう涙ながらに頼み、重要なメッセージが隠されているに違いないCDとリップスティックを託す。捜査が打ち切られた以上、頼れるのはハンターだけなのだ。

シャナの依頼
これは今のところ、報酬が発生する正式な依頼ではない。PCが報酬の提示を求めたなら、シャナはポケットマネーから$5,000までの成功報酬を約束する。

●BBの動き
マネージャーのBBは、PCたちとシャナの会話を黙って聞いており、犯人捜索の話が出た時もシャナに同調する。手がかりが得られたならプロダクションからお礼を出せるかも、と持ちかけてくるほどだ（基本的には、本当に謝礼が出るわけではない。PCたちが正式に依頼を受けるのはシーン5からである）。
個人的な趣味（推理マニア）もあって協力的

プロダクションからの謝礼
PCのモチベーションがあまりに低いようなら、先のシャナの依頼について、成功報酬を$10,000程度まで上乗せするということにしてもよい。

謎の組織
組織について、問い詰めたとしてもBBは何も知らない。相手は"結社"とだけ名乗っているという。10日ほど前、ケリーと接触して説得するか、ケリーが研究していた物を奪ってくるように、という謎のメールが舞い込んだのだ。そうすれば莫大な礼金が手に入るはずだった。面白半分でこの依頼を受けたのだが、接触する前にケリーは死んでしまった。
現在、連絡先として指定されていたアクセスコードは不通となっている(調べても何も分からない)。が、サンプルなどを押さえておけば、また接触してくるだろうと踏んで、BBはCDやリップスティックの液体の入手を試みるのである。
しかし"結社"はもうこの事件に興味を持っておらず、BBやPCたちが接触する機会はない。ただ、そういう組織が存在することが分かるだけである。

だが、その一方でPCたちの動きを監視したそうな素振りも見せる。それについて問われれば、「シャナに関するスキャンダルの発生を恐れている」と答える。
彼はPCたちがCDやリップスティックを預かるのには反対するが、シャナに押し切られる。代わりに、これらを預けた後もできる限り(断られない限り)彼は、PCたちとともに行動しようとする。
BBは表向きはマネージャーとして然るべき行動を取ろうとするが、軽薄かつ野次馬的でもある。PCたちが注意を払わないなら、彼は物語の最後まで、取るに足らない脇役を演じ続けるだろう。PCが捜査に行き詰まったら、この男にヒントを口走らせてもいい。

◆BBのその後
もしPCが彼と親しく接したり、逆に警戒して見張るなら、CDとリップスティックの謎を解いた時点で、以下のような情報が得られる。

▼BBの行動
チャンスがあれば、BBはCDを秘かにコピーしようとする。リップスティック中の液体も少量を採取しようとする。

▼組織について
ケリーをスカウトしたがっている組織があり、BBはその橋渡しをするはずだった。

▼PCへの感情
BBはPCを仲間に引き込もうとはしないし、結社についての情報も集めようとはしない。ハンターや結社に底知れぬ恐怖を感じている小市民で、必要以上の面倒は避けたいと思っているからである。

■シーン5:プレゼントの秘密

●舞台
基本的にはシャナの自宅。特に希望があれば、PCの望む場所に移動してよい

●状況
CDやリップスティック、その他の情報について調べる。

◆CDについて
ロールなし:シャナのニューアルバム『Humanity』である。そこらのショップでも売っているものだ。すでに封は開けられている。
〈鑑定〉SR2:CDに何か細工がしてあり、専用の解析装置にかければよい。
〈ソフトウェア〉SR2:解析装置にかけると、8曲目のトラックで、曲が流れる前に10秒間ほ



どカーソルが点滅する。ロールに成功すれば、その間にパスワードを入力すると何らかのプログラムが起動することが分かる。
〈暗号・信号〉SR1：8曲目の曲名、『ケリーによろしく』がパスワードである。

▼CDの秘密

パスワードを入力するとプログラムが起動し、あるデータが出力される。データの内容を理解するためには、〈専門知識：化学〉が少なくとも90ある専門家に見せる必要があるが、実際にはそこまでやる必要はない。内容は複雑な化学式と遺伝子構造のモデル図および注釈、サンプルデータの数値の羅列である。その最後にはこう記されている。
「……以上の結果、この微生物1カプセルを用いれば、サイボーグ1体分程度のケミカルリンゲル液を20分以内に完全に劣化、枯渇させることが可能である。これを仮にケミカルリンゲル・イーター（CHEmicalLIngel Eater）、“ケリー”と名づける」

◆リップスティックについて

ロールなし：春の新作として発売されたピンクのルージュである。シャナの曲『ルージュなシーズン』がCMに使われている。
〈偽装：カモフラージュ〉SR1：右回しに基部を回すと中のスティックが出てくるが、逆方向に無理に回すと、基部が外れて銀色の小さなカプセルが出てくる。

▼カプセルについて

化学・医学に関する〈専門知識〉あるいは〔メディカル〕スキルを取得していれば、リップスティックから出てきたのは細菌保存用カプセルであることがわかる。中身が“ケリー”のサンプルであることは間違いないだろう。

▼サンプルを武器に使う

〈武器改造〉のSR1に成功すれば、44口径（11mm）以上の弾丸に仕込むことができる。たった1発（1射分）だが、弾丸がサイボーグのパーツ部分に命中した場合、その部位は3ターンの間、完全に動かなくなる。さらに3ターン後、全身のサイバーパーツが停止する。体内に侵入した細菌は取り出せず、全身に行き渡ったのち、細菌は死滅する。

◆その他の情報

ロールなし：巷に飛び交っているケリーの事件に関するニュース、知人の話、噂などはすべてガセネタだ。
〈アクセス〉SR1：カーマイクル社は、この事件に関する表立った活動はまったく起こしていない。
〈ゴシップ〉SR1：あるハンターチームが対サイボーグ用の新兵器を手に入れる計画を進めていて、売り込み先を探しているという。彼らは先日までテキサナにいたが、今はサン＝アンジェルスにいるらしい。

◆ハッキング

カーマイクル社に所属するターミナルのデータブローに成功すると、ケリーの逃亡後、同社は“ケリー”の複製に失敗していることが分かる。専門家による調査の結果、サンプルの効果はデータ通りだが、CDのデータに従ってもう一度作ろうとしても同じものはできないことがすでに判明している。偶然できたもので、不純物が混ざったか、組成データが欠損しているためだ（こうしたことは専門家でないと分からない）。
またこの細菌は空気感染せず、外気に触れると死滅し、培養もできないことも分かる。

●新たな依頼

ここまで調べれば、ケリーがなぜテキサナへ逃げたかがわかるだろう。
そして彼は、サイボーグ用新兵器、つまり“ケリー”を狙っているハンターチームからの拷問を受けて、おそらく情報を吐いた後で殺されたと推測できる。ならば、これを狙っている一味が次に狙うのは、サンプルを持っているシャナに違いない。
BBは民間警備会社に警備を依頼するが、シャナは拒絶する。ここまで調べてくれたPCたちに信頼感が芽生えたのだ。プロダクションも彼女のわがままを許し、正式に依頼をする。
シャナはこの翌日から全米3都市コンサートツアーを始める。他の警備スタッフも彼女のガードをするが、一番身近でシャナを守るのはPCたちの役目となるだろう。

●依頼

シャナの護衛に関する依頼は以下のとおりである。

▼依頼人の名前

GNOプロダクション。

▼依頼内容

シャナ・シャルロータのガードと、襲撃者の究明。
期限は本日より7日間。
報酬は前金で$6000、成功報酬として$10,000。依頼期間中にハンターの力添えで事件が解決した場合（犯人の逮捕、捕獲、死亡など）、ボーナスとしてひとりあたり$5,000が支給される。

解析装置
コネクタ使用機器に属するハードウェアである。ケリーの遺品としてシャナのところに運ばれており、PCは自由に使うことができる。ただし、この用途以外に使い道はなく、譲り受けることもできない。
もしPCがターミナルを持っていなければ（あるいは使うことを望まないなら）、ケリーの遺品であるターミナル（ハイマックス17、『MHM』P199）を使うことができる。

データの出力
データは基本的にターミナルのモニタに表示される。

ハンターチーム
ウィリアムをリーダーとするチームである。ただし、この時点ではまだ名前を出してはならない。

カーマイクル社
“ケリー”にかかわることはもはや無益であると判断し、だからこそ事件に介入してこない。他の企業に話を持ち込んでも、すでにその情報が回っており、売り込みは不可能だろう。

“ケリー”複製に関する情報
ハッキングではなく、ブローカーを通じて専門家に話を聞くなどすれば得ることができる。

■シーン6：ウィリアム

●舞台
開閉式ドーム球場“サニーサイドアップ”

●状況
シャナのサン＝アンジェルスでのコンサートは、ここで行なわれる。

このドーム内はプロダクションが手配した100人の警備員が警備している。彼らは会場の出入口、メインコントロールセンター、サブコントロールルームなどを重点的に警備するが、ステージ、楽屋、会場内は開場前にチェックして回るだけである。彼ら警備員は一応の訓練を受けているだけで、敵の動きにはまったく対応できない。またPCたちをうさんくさく思っているため、協力はいっさいしない。何か異変があった場合、できることは観客の避難誘導くらいだろう。PCが彼らの守る部所に詰めたいと申し出ても、警備隊長がそれを許さない。

◆コンサート会場の機能など
気候条件のきわめて悪いサン＝アンジェルスでは、ドームが開くことはほとんどない。密閉しておいた方が空調設備なども完璧に機能するからだ。しかし、イベントの都合や演出の都合で、開く場合もある。

建物の構造上、避難場所としての設計もなされており、送電ユニットに支障が生じた場合に備えての自家発電システムもあり、メインコントロールセンターとは別系統で、サブコントロールルームを備えている。

場所はロサンゼルスエリアの外郭に近い所で、兵器を搭載したメカの乗り入れ、I類やV類以外の武器の持ち込みは厳禁である。エリア全体のセキュリティは万全だが、この外郭部ならちょっと頭をひねれば、武装した者が侵入することもできる。

当然のごとく、今回は特例として、PCはすべての装備を持ち込むことが認められている。

●襲撃
幸い、初日は何事もなく終わる。このところの不本意な話題のおかげで、客の入りは盛況らしい。この1日で、PCたちは有事の際の対応策を考案しておくべきだろう。事件が起こるのは2日目の夜である。

2日目、コンサートが中盤にさしかかり盛り上がってきたころ、突然、会場の照明がすべて消える。そしてドームがゆっくりと開いていく。



これは演出として設定されていたことで、観客はさらに盛り上がる。

【PER】のAR1に成功すると、ステージのシャナを狙って、上空から黒い影が4つ飛来してくるのがわかる。

4人の襲撃者――ウィリアム一味は、シャナを誘拐して"ケリー"のデータを奪い取ろうと考えている。彼女の家に押し入ることも考えたが、警備が広範囲に渡っていて手薄になりがちであることから、コンサート会場を襲撃することにしたのだ。加えて、一番信頼のおける自動警備システムも、所詮はシャナを守るためではなく、観客や建物をテロリストから守るためのものなのだ。

◆ウィリアム一味の作戦

シャナ誘拐作戦の内容、一味の反応などは以下の通りである。

①上空からハングライダーで侵入し、会場のあちこちからステージに向かう。

②彼らのうちハスラーは警備が手薄と思われるサブコントロールルームに向かう。ここを占拠し、自動警備システムを制御しようというのだ(警備員は混乱して逃げ出してしまう)。

③ステージのシャナを気絶させて捕獲、ロケットリュックで上空へ逃亡する。

④PCとの交渉は基本的にしない。サンプル以外のデータは使い物にならない、と聞かされても信用しない。

⑤彼ら4人はPCたちと相容れない立場だが、決死の覚悟で向かってくるわけではないし、ハンターとして最低限の分別はある。勝敗がはっきりするまでは戦いを続行するが、負けが決まれば投降または逃亡する。よってPC側も彼らを必ずしも殺す必要はないだろう。

◆PCの位置

この時、PCはどこを警備しているだろうか。襲撃前の時点で、P66のMAPを参照して位置(待機場所)を決めさせておくこと。

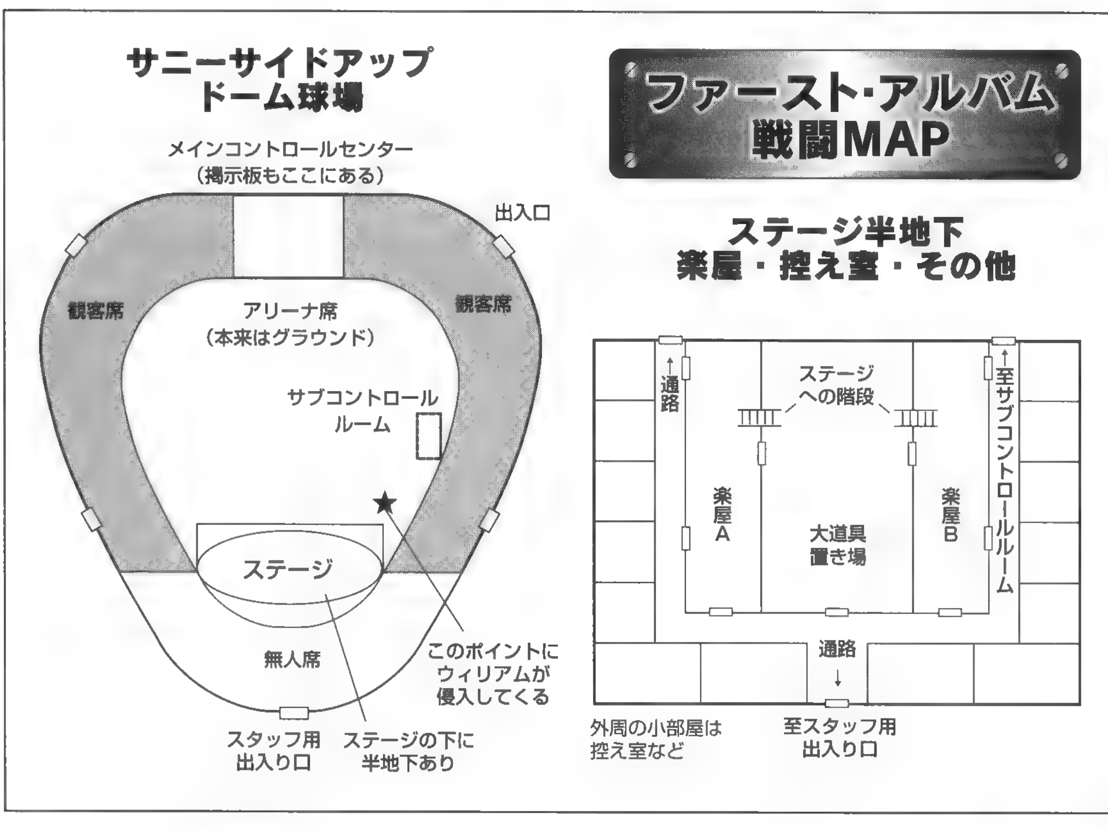
楽屋、ステージ裏、ステージ天井(キャットウォーク)の他、バックバンドのメンバーに紛れることもできる。警備隊のいる場所には入れないが、そこに近い廊下などで待機することはできる。

会場は真っ暗闇なので、基本的には夜間戦闘のルールが適用される。敵は装備こそ軽いが、何らかの方法で知覚強化している。

PCたちはステージに向かってくる3人の他、コントロールルームのハスラーも倒さねばならない。このハスラーを無力化できれば、戦いは有利になるだろう。

夜間戦闘

「MHM」P82に記載されている。基本的にはロールにSR1/4の修正を受けることになる。もちろんウィリアム側はそれを無効化する装備を持っている。



シャナをステージから連れ出すのも手ではあるが、あまりスマートではない。また、観客席に向けて発砲してはいけない。そんなことをすれば当然PCたちも逮捕されるし、シャナがマスコミに叩かれることも間違いない。

観客たちはこの立ち回りをアトラクションだと思って大はしゃぎするが、観客席に弾丸が飛び込めば、やがてパニックになる。

●最悪の場合

シャナがさらわれそうになったら、ウィリアムたちの目的は“ケリー”であり、シャナそのものが欲しいのではない、ということをPCに思い出させるとよい。

たとえば、“ケリー”のデータは自分たちが持っているということを告げれば、ウィリアムの矛先も対応も変わる。

PCたちが(たとえ偽物であれ)CDやリップスティックを持っていなければ、一味を倒すしかない。そうでないと、敵はシャナをさらっていって人質にすることだろう。シャナ自身もコンサートツアーを控えており、誘拐されればプロダクションは大損をすることになる。その後にPCがどうフォローしようとも(サンプルと引き替えにシャナを取り戻すことができたとしても)、報酬は入ってこない。

●エピローグ

ウィリアム一味を無事に排除することができたのなら、シャナはPCたちを舞台に上げ、ひとりずつを紹介して礼を述べる。

そして会場の全員に迷惑をかけたことに対するお詫びと、応援してくれたことへの感謝を述べて、事件の締めとして、万感の思いをこめて『ケリーによろしく』を、ついで万雷の拍手に応え、デビュー曲『ルージュなシーズン』を歌う。その澄んだ歌声は、開いたドームから晴れ渡ったサン=アンジェルスの夜空に、高らかに響き渡っていく。この後、シャナの評判はさらに高まり、PCは芸能プロダクションから規定額の報酬と礼金を受け取ることになる。

PCはシャナと懇意になれるかも知れないが、アイドルにロマンスは禁物。ここは身を引くべきだろう。

■登場NPC



●ケリー・ウエスト

27歳、男性。髪は栗毛、目はブラウン。

ひょろりとした感じの小男である。ロサンゼルス農業大学生物学部遺伝子工学科卒業後、カーマイクル社に研究員として入社。以来、ケミカルリンゲル液の効率化プロジェクトに参加。研究に没頭すると他は見えなくなるタイプ。秀才だが一般常識にうとい。両親は彼が19歳の時に交通事故で死亡。妹にはこれまで忙しくて何もしてやれずにすまない、と同僚にいつもこぼしていた。

アビリティ

STR:8　REF:10　DEX:15
INT:18　PER:9　SYM:13
WIL:9　LUC:3
SUV(肉体/精神):E/E

主要スキル

〈専門知識:生物学〉120%、〈専門知識:化学〉100%、〈ソフトウェア〉120%など

装備

武器・防具を始め、シティ外での必需品などはいっさい持っていない。



●シャナ・ウエスト

17歳、女性。髪は栗色、目はブルー。

まだあどけなさを顔に残すが、プロポーションはよい。「かわいい女の子」から「素敵な女性」への変わり目に当たる、といった感じの少女である。歌のレッスンを始めたのは6歳からだが、両親との約束があって、義務教育が終わるまでデビューはしなかった。いまどき珍しい、優しい心の持ち主。

アビリティ

STR:7　REF:12　DEX:14
INT:13　PER:16　SYM:18
WIL:14　LUC:17
SUV(肉体/精神):E/F

主要スキル

特筆すべき該当スキルなし。

●フィリップ・マルチーノ

42歳、男性。髪は白髪混じりの黒、目も黒。

今回、PCたちが世話になるブローカーだが、ケリーから預かった株券は押収されてしまうので、この仕事は失敗となる。

金にがめついが、愛敬があり、どこか憎めないおっさんである。左足はサイバー化されているが、昔の病気の癖でいまだにそこが痛むような気がすると言い、よく左足をさすっている。

●ベニー・ブルックス

29歳、男性。髪はブロンド、瞳はブルー。

通称は「BB」で、そう呼ばれることを好む。シャナのマネージャーを務める。

悪い人間ではないが軽薄で、万事において有能ではない。“結社”からケリーをスカウトするという依頼を受けていた。結社のことは何も知らず、ミステリー好きという趣味や野次馬根性を利用されただけらしい。結社の方でも、BBのことはあまり当てにしていなかったと思われる。

●ウィリアム・バーガー

27歳、男性。髪はグレー、目は黒。

バウンサー。18歳のころから荒事に手を染めており、場数は踏んでいる。ただし、ハンター登録は最近のことで、あまり知名度は高くない。ストリートギャング的な思考や行動がまだ抜けきっていないこともあり、彼は"ケリー"の強奪を大きなチャンスと見ている。

頭以外はサイバー化してあるが、これはみずから望んでなったわけでなく、危険な仕事を続けるうちにあちこちを負傷した結果である。ケリーとは中学時代の同級で、特に親しいわけではなかった。今回の事件は、街で偶然にケリーと出会ったことから始まったのである。

貧弱なケリーに嘲られたことを根に持っており、ケリーを拷問死させた後もその怒りは収まっていない。よって、シャナやPCに対しても冷酷である。

アビリティ
STR:24　REF:20　DEX:14
INT:8　PER:19　SYM:7
WIL:12　LUC:8
SUV(肉体/精神):J(頭はF)/F

主要スキル
〈アスレチック〉70%、〈大型武器〉50%、〈空中・0G機動〉90%、〈コンバットシェル〉70%、〈素手戦闘〉100%、〈特殊武器〉50%、〈ナイフコンバット〉100%、〈応急手当〉90%、〈重火器〉60%、〈小火器〉80%、〈投擲〉50%、〈爆発物〉70%、〈ブービートラップ〉50%、〈偽装・カモフラージュ〉100%

サイバーウェア
ブラスターヘッド、サイバーアイ(IRビジョン、ホークアイ)、サイバーアーム(右腕、ハードクラッシャー、ブラッドレイザー)、サイバーボディ、サイバーレッグ(両足)、ハードパンチャー(左腕)、セイフティラング、強化人工知覚、強化人工筋肉(3レベル)強化人工神経(1レベル)、メタルスキン(タイプB、頭部以外)

防具
アーマージャケット、ファイバーヘルメット

装備
タクティカルナイフ、ゲイボルグSMG、無反動APガン、ファイティング・ナックル、ロケットリュック

●ジョニー・マックスウェル

ウィリアムの仲間のハスラー。シャナ襲撃時に、サブコントロールルームを占拠する役割を担っている。

アビリティ
STR:21　REF:22　DEX:15
INT:10　PER:14　SYM:9
WIL:13　LUC:5
SUV(肉体/精神):F/F
(STR、REFはプロテクター着用時のデータ)

主要スキル
〈アスレチック〉80%、〈素手戦闘〉50%、〈空中・0G機動〉50%、〈ナイフコンバット〉60%、〈応急手当〉50%、〈小火器〉80%、〈投擲〉50%、〈搭載火器〉30%

サイバーウェア
ブラスターヘッド、強化人工神経(2レベル)

防具
オートプロテクター"ハードボーラー"

装備
スタングレネード×3、ブローニングFN-MAS、タクティカルナイフ、ロケットリュック

●ハリー・デミトル

ウィリアムと共にシャナを襲撃するチームメイト。バウンサー。

アビリティ
STR:28　REF:12　DEX:9
INT:8　PER:14　SYM:14
WIL:17　LUC:8
SUV:K/F

主要スキル
〈アスレチック〉50%、〈空中・0G機動〉50%、〈素手戦闘〉70%、〈ナイフコンバット〉60%、〈応急手当〉60%、〈小火器〉40%、〈投擲〉50%、〈爆発物〉40%、〈ブービートラップ〉30%、〈偽装・カモフラージュ〉40%

サイバーウェア
"鉄甲人/乙II型"、IRビジョン、強化人工筋肉(1レベル)、強化人工神経(1レベル)

防具
ジャンプスーツ

装備
[illegible]、ゲイボルグSMG、ロケットリュック

●カール・フェルプス

バウンサー。ウィリアムの仲間のひとり。

アビリティ
STR:17　REF:10　DEX:16
INT:14　PER:27　SYM:9
WIL:9　LUC:5
SUV(肉体/精神):G(頭部J)/E　HP:13

主要スキル
〈アスレチック〉70%、〈空中・0G機動〉50%、〈素手戦闘〉70%、〈ナイフコンバット〉70%、〈応急手当〉60%、〈重火器〉50%、〈小火器〉60%、〈投擲〉70%

サイバーウェア
サイバーアイ(IRビジョン)、サイバーヘッド、CSS×1

防具
ファイバーシャツ、アーマージャケット

装備
タクティカルナイフ、ソリッドシューター"スーパー6"(ガス、フラッシュボム、スモーク弾使用)、ロケットリュック

MINDCRIME マインドクライム

シナリオ2：エバー・グリーン

ひょんなことから舞い込んだ、若き未亡人からの依頼。彼女の亡父は、この地上に緑をもたらす研究をおこなっていたという。その研究の秘密とは？　そして、臨時パートナー、ヴァイスの思惑とは……？

特殊な依頼

依頼を受けたのはNPCのハンターで、PCたちはそれに協力する形で仕事が始まる。こういう形式の場合、NPCハンターは最初から疑われがちなので、GMはできるだけPCが知り得る情報を（NPCの口を通じて）公開すべきだろう。

■シナリオ概略

シーンや展開によって、ランドブラスター、ネットライナー、バウンサーなどが活躍するチャンスがある。

●GM用情報

イオン化学の権威であるラインバック博士は、カーマイクル・バイオテック社の支援で自然環境回復の研究を行なっていた。これはいわゆるフェニックス計画の一環であり、成功すれば地表は再び緑で覆われるはずだった。

しかしある日、博士は研究の成果が兵器開発に転用されることを知った。これを嫌った彼はグランドキャニオンの秘密研究所で隠遁生活を始めるようになる。

そして22年後、ラインバック博士の娘マーサは幼い頃に死んだと聞かされていた父が実は生きていることを知り、その捜索をハンターに依頼したのである。

捜し当てた秘密研究所に足を踏み入れたPCたちは、思いもよらない冒険をする羽目になる。所内は多くの有害イオン粒子で満たされており、またチームリーダーであるヴァイスは謎の“結社”の依頼を受けたスパイだった。最後の最後で裏切る彼に、PCたちはどう立ち向かうのだろうか。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2150年代である。

サン＝アンジェルスを物語の発端としているが、中心となる舞台はシティ郊外の研究所跡地である。

■導入ヒント

ブローカーを通した依頼でもなく、依頼人が直接仕事を持ってくるケースでもない。

PCたちはバーで仕事を待っている。一方、カウンターではブローカーのルースとハンターらしき男が何やら相談しているようだ。

やがてルースはPCたちを呼んで仕事の相談を始める。彼と話していた男と協力してみないかという話だ。ハスラーのヴァイスはある調査の依頼を受けたが、ひとりでやるには難しいと判断し、仲間を探していたという。

■シーン1：依頼

●舞台

ルースの店

●状況

PCたちがヴァイスとチームを組むことを了解した時点で、依頼人マーサ・ローサムがバーに現われる。ヴァイスとここで落ち合うことを約束していたのだ。

そして彼女は説明を始める。内容は、郊外にあるらしい建造物の捜索と、そこまでの依頼人のエスコートである。

◆マーサの話

これは仕事を始める上で重要な情報である。PCが彼女から依頼を受ける時、または調査の初期段階で伝えること。

マーサの実父であるラインバック博士は22年前に失跡し、彼女も父は死んだものと諦めていた。そして遺志を継ぐべく、ラインバック博士が創設した研究室“ラインバック・イオンラボ（以後、イオンラボと略す）”で研究を行なっていた。

しかし、研究室の主任にして彼女の夫でもあるフレデリック・ローサムは、隠遁生活を送る博士と秘かに連絡を取っていたらしい。理由は不明だが、博士はフレデリックに口止めし、マーサは夫が実験中の事故で倒れるまでそれを知らなかった。フレデリックは死の直前に真実を語ったのだが、研究所の正確な位置を伝えることなく、こと切れてしまった。

マーサは悲しそうな表情で語る。

「気持ちの整理をするため、秘密にされていた研究所に行きたいのです。父がそこで何をしていたのか……。いいえ、何より生き別れ

た父にひと目でも会いたいのです」
博士はすでに死人として記録されており、警察に頼んでも取り合ってくれなかった。彼女はフレデリックの残した書類、研究所の記録、そのスポンサーであるカーマイクル社などに問い合わせ、情報をかき集めた。ところが突然、カーマイクル社から研究所の閉鎖とスポンサー打ち切りの通達を受けたという。
「私の力ではここが限界なんです。お願いします。どうか研究所を、いえ父を捜し出して下さい」
マーサはPCが捜索をしている間、サンタモニカにある自宅で待機し、捜索状況の定期連絡や知っている範囲での質問を受けたりする。また、必要なら捜索に同行もする。

●依頼

依頼に関する詳細は以下のとおりである。

▼依頼人の名前
マーサ・ローサム

▼依頼内容
ラインバック博士の秘密研究所について、その位置の確認と、その場所への案内。ならびに研究所内資産の確保。
期限は1週間。

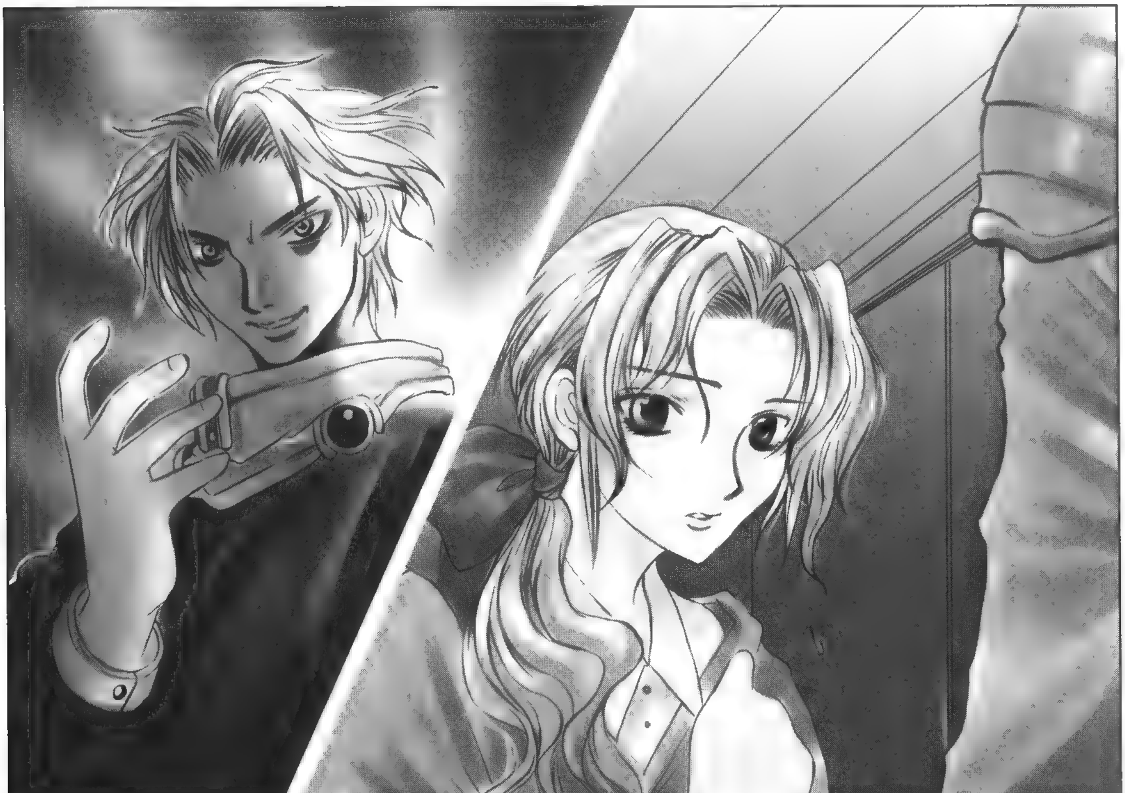
報酬は、前金としてひとり$3,000。期限内に研究所を発見し、依頼人をそこに連れていった場合、成功報酬として総額$40,000。

▼条件
依頼に関するすべての情報の秘密厳守。ならびに1日1回の定期報告の義務。

●ヴァイスの正体と行動

PCと行動を共にするNPCのハスラー、J・P・ヴァイスは、実は"結社"の密命を受けたアンダーカヴァーである。その目的は(まだ生きていると分かった)ラインバック博士、および研究資料の確保だ。マーサの依頼を受けたのも偶然でなく、"結社"からの指示があって、いち早く依頼に飛びつくことができたのである。
ちなみに出資が打ち切られたのは、"結社"からカーマイクル社に圧力がかかった結果である。後に一行を襲撃してくる工作員はカーマイクルが送り込んだもので、その目的はラインバック博士、および研究資料の確保である。つまり、"結社"とカーマイクルは同じ目的で別々に工作員を送り込んでおり、両者は友好関係にないということになる。カーマイクル社は"結社"に服従しつつも独自に勢力拡大を狙っているのだが、このシナリオ内でPCたちがその結論に達することはできないだろう。

成功報酬
計算上、ヴァイスも含めた値段である。



書類のサンプル
実は、この書類はラインバック博士が野外での土壌データ採取に使ったメモである。

2150年代の世界状況
この頃はまだ汚染がひどく、緑はきわめて少ない。緑のある場所のほとんどは、大企業の管理下に置かれている。

サン＝アジェルス近郊MAP
次ページのMAPは上がプレイヤー用、下がGM用である。間違えてプレイヤーに下のMAPを見せないように気をつけること。

ヴァイスは研究所が見つかるまではPCたちに全面協力し、怪しまれる行動や出しゃばった行動は取らないが、マーサが研究所破壊を提案した時点で裏切る。

PCはヴァイスを怪しむかも知れないが、そもそも依頼を最初に受けたのは彼なので、あまり邪険にはできないだろう。GMは、PCがヴァイスにあまり仕事を押しつけ過ぎないように注意し、また必要なら彼をうまく使って物語を進行させること。

■シーン2：ただ今、調査中

●舞台
さまざま

●状況
PCたちはさまざまな手がかりを追って、秘密研究所の位置を割り出さねばならない。そして最後にはネットワークを通じてスパイ衛星を乗っ取り、上空からの写真撮影でその位置を確認することになる。

◆情報収集
最初に手に入れるべき準備的な情報として、ラインバック博士やフレデリックの簡単な個人情報、イオンラボの情報などがある。それらは以下のとおり。

▼エルンスト・ラインバック
〈アクセス〉SR1：イオン化合化学分野において、理論と技術の研究を続け、この分野では権威とされる人物。いくつかの化合技術応用理論を提唱し、独自の信条に則った研究を展開。自己の理論の証明と発展にのみ心血を注いだ生粋の学者であったという。30年前に“ラインバック・イオンラボ”を設立。
〈ゴシップ〉SR1：22年前、土壌改良システムを発表したのちに、謎の失踪を遂げる。当時42歳。

▼フレデリック・ローサム
〈アクセス〉SR1：サンフランシスコ・ユニバーシティ工学部卒。在学中よりイオン化合理論の応用による環境改善を研究テーマとし、卒業後、イオンラボに入所。研究員を経て、ラボの主任となる。システム実験中の事故により急性気管支肺炎および皮膚ガンを併発し急死。享年30歳。

▼ラインバック・イオンラボ
〈アクセス〉SR1：カーマイクル嘱託の基礎開発研究室のひとつである。創設責任者はイオン化学の研究で有名なラインバック博士で、設立は30年前。この研究所の主な研究テーマはイオン化合技術を応用した空気洗浄、水質清浄、そして土壌改良システムの開発である。当初の研究員はラインバック博士ほか20名。最近の責任者はフレデリック・ローサム氏であった。
〈ゴシップ〉SR1：ローサム氏が実験中の事故により死亡したため、カーマイクル社はこの研究所を閉鎖することを決定した（研究テーマの発展とその業績については、専門的な事項に留まり、今回は捜査には無関係と思われるので略す）。

●マーサからの情報
彼女は捜索の手がかりとして、フレデリックが持っていた書類（記録ディスク、およびプラスチックペーパー）を貸してくれる。また、彼女も独自に調査しており、必要に応じてPCたちに情報をもたらしてくれる。

◆書類について
彼女はペーパー書類の筆跡はフレデリックのものではないと証言する。記録ディスクには難しい化学式や数式が記されているが、どれも捜索資料にはならない。一方のプラスチックペーパーからは、以下のような情報が得られる。
ロールなし：“B号棟南面腐葉土層”とか“D号棟東側斜面赤色土”などの走り書きに添えられ、土や草の汁を擦りつけたような染みがついている。土を分析してみても（分析はマーサがやってくれる）、場所を特定することはできない。しかし、この土がまったく汚染されていないことが分かる。
〈一般教養〉SR1/2：汚染の少ない保護森林にはガードロボットが放ってあり、人間が足を踏み入れるのは不可能とされているので、おそらく博士が秘密研究所で造った土壌改良システムを用いて、荒野の土を浄化したものだろう。つまり、研究所は少なからぬ緑があるところに存在している、ということである。

◆資材などについて
マーサが過去の書類を子細に調べた結果、博士が失跡する際に持ち出したものの中には、秘密研究所を建てる資材や資産はなかった。またスポンサーはカーマイクル以外にいなかったはずで、研究所の建設に協力した者がいるとは思えない。

PCがそのことに着目したら、以下の情報を与えること。
〈一般教養〉SR1：博士には郊外に秘密研究所を建てるほどの時間も資金もなかったはずなので、研究所に似た設備を持つ、打ち捨てられた施設を利用していると思われる。


サン=アンジェルス
近郊MAP
サンタモニカ
サン=アンジェルス


サン=アンジェルス
近郊MAP(GM用)
サンタモニカを
中心とした
700kmの範囲
ラスベガス
グランドキャニオン
研究所
アリゾナ
サンタモニカ
サン=アンジェルス

フレデリックの発見
PCは知る必要のないことだが、フレデリックはヘリで遠出していた時、偶然に秘密研究所を発見したのである。

電子ダイアリー
ロールに失敗すると、電子ダイアリーは永久に壊れてしまう。もしそうなったらマーサから非常に恨まれるだろう(仕事がおじゃんになることはないが)。

ブローカーの情報
衛星に関する情報は、次のシーンでPCたちが衛星に侵入する時に役に立つものである。次のシーンでこの情報がもたらされることにしてもよい。

◆フレデリックのヘリ

フレデリックは(マーサが捜し出した書類以外の)博士との交流の証拠となるような記録はいっさい残していない。カーマイクルの追及を恐れてのことか、博士にきつく言い含められていたためだろう。

それ以外では、フレデリックが愛用していたひとり乗りのパーソナルヘリが残っている。ヘリを調べると、以下のことがわかる。

〈アクセス〉SR1：交通管制局の記録から、彼は土壌検査と称してシティ外へたびたび出向いていたようである。ルートはサンタモニカから東、つまり内陸部に向かっている(シティ外での行動については管制局の知るところではなく、行き先は記録されない)。彼はこれに乗って秘密研究所に通っていたと思われる。

〈土地カン〉SR1：このヘリの航続半径は700キロ前後で、出発地点をサンタモニカとすれば研究所は半径700キロの範囲、しかも人里離れたところにあると推測できるわけだ。なお、研究所までの道のりを示す装置(ビーコンなど)はリセットされている。

◆博士の遺品

ラインバック博士の残していったもので手がかりになるものはただひとつ、マーサが形見として保管していた電子ダイアリーである。捜索の始めのうち、マーサはこの日記をPCに見せたがらない。しかしPCが頼めばしぶしぶ見せてくれる。

電子ダイアリーから得られる情報は以下のとおり。

ロールなし：これは古いもので、故障している上にデータも欠損している。修理すれば、最後のページだけを何とか読み取ることができるだろう。

〈ハードウェア〉SR1：修復できた部分は以下のとおり。

「……新型のイオン化合方式の大気清浄器の試作を始めた。これはイオン化合の原理を用いて、大気や地質の中和や浄化を行なうものだ。これにカーマイクルのBOCシステムを組み込めば生態系、特に植物の成長を急激に促進させられるはずだ。しかし、ついに来週づけで私はW課のスタッフに組み入れられることになった。冗談ではない。このシステムは地球を蘇らせるために使うのだ。兵器なんぞに転用されてたまるか。私はもう疲れた。マーサ、お前を置いていくこのひどい父親を恨んでくれ。そしてエルザ、今すぐそこに行くよ、君が最後まで愛したアリゾナへ……」

この情報が明らかになった時点で、エルザはマーサの母親の名だという。また、マーサはこう語る。

「母は私を産んですぐ死んでしまいました(マーサは博士失跡後は親戚に引き取られて育ったのだ)。それで母のことはまったく知らないのですが、都市間紛争に巻き込まれて亡くなったのだそうです……。昔、両親はアリゾナによく行ったそうです」

●ブローカー

ラインバック博士や秘密研究所に直接関係する情報ではないが、ブローカーのルースから以下のような情報が手に入る。ただし情報料を請求され、価格による情報の内容は以下のとおり。

タダ(サービス)：アリゾナに他シティのアーミーが侵入しており、その近辺の情報を入手するのが困難となっている。紛争があるのかもしれない。

$200：カーマイクル社は、マーサの行動に無関心を装っているが、実際にはPCを出し抜くべく数名の工作員が動いているらしい。

$800：特ダネ。カーマイクルとは別の組織が動いているらしい。その組織の目的はカーマイクルと同じで、秘密研究所を探しているらしいが、詳細は不明である。

$2,000：アリゾナ上空を通る200機ほどの衛星のうち、"しもづき5号"が老朽化のためもうすぐ地上に落下するという。そのため、今はほとんど使われていない。まったくノーガードというわけではないが、比較的楽にハッキングできるだろう。

●その他

以下の情報は、PCに尋ねられたら、ロールなしで与えてよい情報である。GM側から積極的に与える必要はあまりない。

▼カーマイクル社の対応

カーマイクル側は(問い合わせたのがマーサだろうがPCだろうが)ラインバック関連の事項については、いっさい知らぬ存ぜぬの一点張りである。

▼マーサ以外の研究員

イオンラボの研究員はすべて、他の研究施設に移っていった。クビになったのはマーサだけで、彼女には誰も関わりたがらない。

▼フレデリックの死因

フレデリックの事故、および死因については不審な点が多いが、PCは追及できない。それについてはマーサもうすうす勘づいている。

■シーン3：サテライト・ジャック

●舞台
任意。ルースのバーなど、PCが望む場所でよい

●状況
ここでは、前のシーンで集めた情報をまとめることになる。前のシーンで情報収集がうまくいっていれば、秘密研究所について、少なくとも以下の点が判明しているはずだ。
①旧アリゾナ州にある
②過去に建てられた研究所か観測所である
③保護林ではない、植物の群生地に囲まれている
④シティから700キロ範囲内の場所にある

◆ヴァイスの提案
つまるところ、アリゾナ州にある植物の群生地に囲まれた建築物を探せばいいわけだが、実地を歩いて調査できるほど狭い範囲ではない。ここでPCが何も思いつかなければ、ヴァイスが提案する。
「地上を撮影できる衛星をジャックし、アリゾナの地上写真を撮ったらどうだろう？」
どのくらいの面積かは分からないが、高空から見て不毛の荒野に緑があれば目立つはずである。保護林にしろ、そうでないにしろ森林の位置についてはシティ行政府の極秘事項だ。サン＝アンジェルスから車で1日足らずの所にそうした森林があれば、ハンターの誰かが（もちろんシティ行政府も）気づかないはずはない。つまり誰も近寄らない、通らない所を選んで撮影すれば見つかる確率も上がるだろう。
ここまで分かったなら、企業などの衛星写真サービスを受ける方法がある。しかし、ブローカーからの情報どおり、紛争が発生しそうな気配らしく（実際には発生しない）、現在は情報規制されており、合法的な手段で衛星写真などの現地情報を入手するのは不可能となっている。
PCたちは人工衛星をハッキングして写真を手に入れるしかない。

◆衛星へのハッキング
人工衛星へのハッキングは、以下の手順で行なう。

▼サーチ
ルースから“しもづき5号”に関する情報を買っている場合は、すでにアドレスを入手しているものとする。アドレスをサーチによって入手する場合、アドレスの種類は“個人・団体の所有物のアドレス”として扱う。

▼コードワーク
コードワークを行なう際、ターゲットは“企業の社外秘情報”として扱う。

▼コアストライク
衛星を操作して地上の写真を撮るためには、ソフトウェア“インタポーズ・メカニック”が必要である。

▼衛星のリパルス
衛星には“ゴーレム＝DA4”相当のAIが装備されているものとする。ターゲットが“しもづき5号”の場合、コアストライクに対してのみリパルスする。なおかつ、リパルスを行なうごとに、〈リパルス〉が10ずつ低下していく。
そうでない場合、コードワークの時点からリパルスを行なう。〈リパルス〉も低下しない。
どちらの場合でも、自分から行動することはない。

●写真の解析
衛星をハッキングして入手した写真から、以下の情報が得られる。
ロールなし：写っているのは、かつてグランドキャニオンと呼ばれていた盆地である。
〈写真・映像〉SR1：盆地の一角に、ひとかたまりの草原と小さな観測所が確認できる。
〈土地カン〉SR1：観測所の場所までは、車で約2日の距離のようだ。
〈鑑定〉SR2：付近にアーミーの野営地はもちろん、人工物は何も存在しない。広範囲の写真でも戦闘部隊らしきものは確認できないので、その意味で旅は安全と言える。このことから「他シティとの紛争」についての情報は誤情報、というより誰かがわざと流したデマと判断できる。

■シーン4：研究所の怪

●舞台
グランドキャニオンの観測所

●状況
PCたちはマーサを連れ、グランドキャニオンへと乗り出す。衛星の写真を手に入れていれば、研究所は間違いなく見つけられるだろう。高い崖に囲まれた起伏の多い盆地はさまざまな野草に覆われており、中心に廃墟のような建物がひっそりと建っている。
ここで一行は、（同じく研究所を目指していた）謎のグループから襲撃を受ける。

秘密研究所の位置
前のシーンにおいてPCたちが研究所の正確な位置を突き止めているなら、このシーンを行なう必要はないだろう。

サーチ
サーチによって入手した衛星のアドレスは、便宜上“しもづき5号”のものではないこととする。

ゴーレム＝DA4
『MHM』P211参照。“しもづき5号”に搭載されているものは電力がすでにつきかけた状態にあり、行動するたびにパワーが落ちていくのである。

行動の結果
〈リパルス〉が10以下になった場合、“しもづき5号”のAIはもう抵抗しない（できない）。

ハッキング
ハッキングの成功にあまり時間がかかるようなら、リパルスはしないことにしてもよい。いずれにせよ、パンドラなどを使うほどのことではない。

レッドベア
「MHM」P136に掲載されている。特にPCが気にしないようなら、特に細かく描写する必要はない。

フルボーグ傭兵
データは「MHM」P326に掲載されている。

ヴァイスの尋問
基本的に尋問するシーンを演出する必要はない。むしろ、PCに隠れて情報を得たということを強調すべきである。

●工作隊との戦闘

カーマイクルが出した工作隊は、少し離れた場所に輸送ヘリ“レッドベア”で到着する。そしてPCたちが研究所に迫っているのを見かけ、あわてて攻撃してくる。隊員らはもともと無能ではないが、プロとして状況的には失態である。

PC側は【PER】のAR2に成功すれば、工作隊の接近を察知でき、有利な場所に隠れるなどして戦闘を開始できる。このシーンでヴァイスは、特に積極的に戦う。

隊員のデータは“フルボーグ傭兵”を使用する。人数は4名である。

2名が行動不能になるか、明らかに不利な状況になれば撤退していく。場所が確定できたのなら後で応援を連れてくればいいと判断するためだ。

彼らを倒したり捕獲した場合、身分を証明するものは見当たらない。しかし、ヴァイスは（PCに先んじて）〈尋問・拷問〉によって短時間で情報を得る。工作隊の正体が博士の研究成果を狙うカーマイクルの私兵であること、その応援が再度やってくるのは明日になることなどだ。明日までに事件は解決しているだろうから、カーマイクルの介入を気にする必要はない、とヴァイスは締めくくる。

●探索

工作員を撃退したら、研究所の探索を開始することになる。

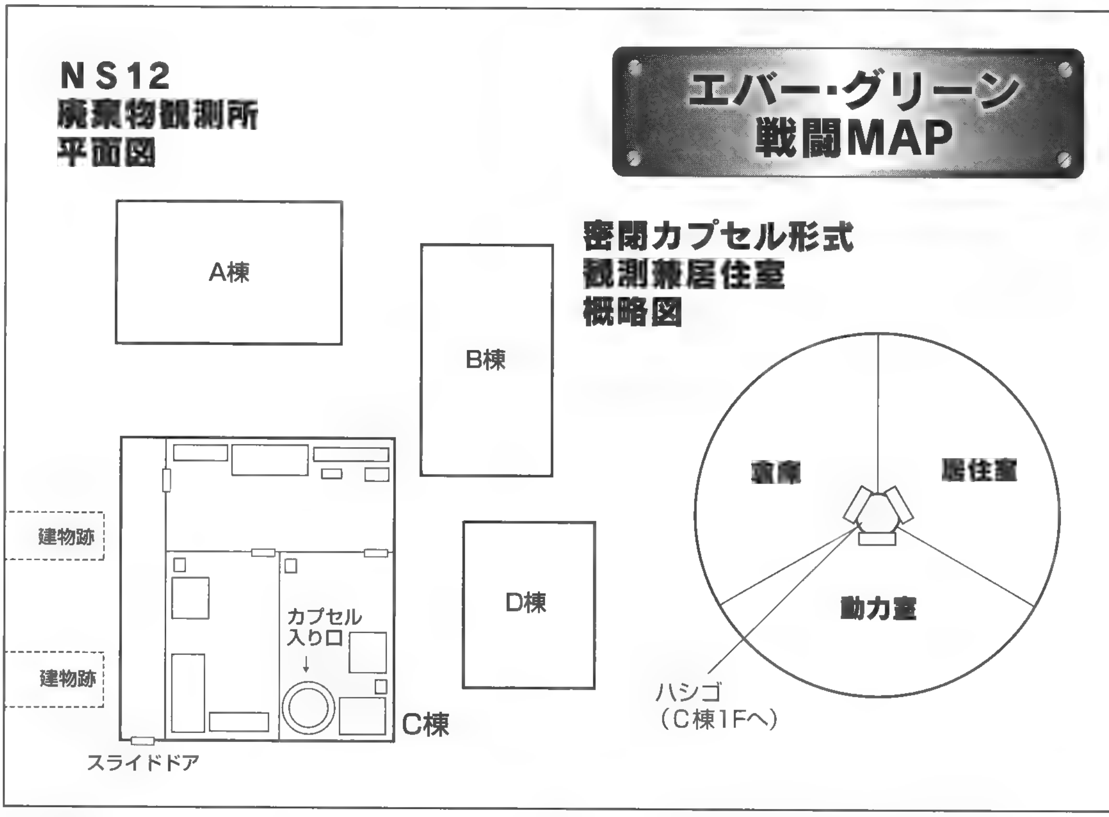
近辺には植物以外の生物はまったく見当らない。博士が研究所の内外にセットしたイオン発生機の副次的効果のためだ。イオンは有害でPCに悪影響をもたらす。GMは後で説明されている発生機の効果を読み、野外、C棟内、カプセル内のそれぞれでPCの行動をよく見極めること。

◆野外の様子

植物は中央の大きな建物に近いものほど青々と生い茂っており、逆に離れたところの植物は枯れ始めている。また地面のあちこちには、銀色の円筒が少し頭をのぞかせて埋められている。これらはイオン発生機で、土壌改良を行ないつつ、同時に大気中にオゾンなどの有害イオン（オゾンを長時間吸うと窒息したり酩酊状態になる）を放出し、侵入者を撃退する仕組みになっている。このことはマーサが手短かに説明してくれる。

「全員、ガスマスクを着けて。肌もなるべくさらさないようにした方が安全ね。さあ、早く行きましょう」

いつもは沈んだ感じがする彼女も、父と再



会できるとあって気がせいているようだ。それともこの異常な光景を見て、博士の身を案じているのだろうか。

◆建造物

遠い昔に、この地の生物の保護・観察のために建てられた観測所と思われる。大小合わせて6棟構成だったが、うちふたつは完全に崩れ去り、残る4つも中央の大きな棟(C棟)以外は屋根も完全に抜け落ち、ボロボロになっている。

A、B、D棟は中で野菜が作られており、ちょうどビニールハウスのようになっている。立ち寄るなら、ここの野菜が異常な成長を遂げているのに気がつく。危険なミュータントになったというわけではない。直径80センチのキャベツ、農地からはみ出して育つ枝豆など、人が手入れしていないのか、それとも品種改良によるものなのか見当がつかない。

これはバイオ促成システムとイオン発生機の暴走による相乗効果が原因で、研究所が正常でないことを表わしている。しかし、普段植物に接していないPCには分からないかも知れない。

マーサはここには立ち寄らず、まっすぐC棟に向かう。

◆C棟

この棟はもともと頑強な造りだったのか、あまり痛んでいない。天井の明かり取り以外に窓はなく、入口のドアは気密式である。このドアはスイッチひとつで簡単に開く。

マーサはこれから先、博士の姿を見つけるまでどんどん先頭を進む。イオン検出器のアラームが鳴れば注意するし、PCにもどういうタイプのイオンか、何に気をつければいいか教えてはくれる。しかし、行く先には何があるか分からないので、彼女を制止すべきだろう。

ちなみに入り口から長い廊下が伸び、奥にドアがある。ドアの向こうはさほど広くはない部屋になっており、野外作業の道具などが置いてあるだけだ。右の壁にはそれぞれ隣の部屋に続くドアがふたつある。

▼手前のドア

開けると物置になっており、ガラクタに混じって緊急用の道具箱がいくつか転がっている。中にはガスマスクとジャンプスーツ(装甲効果はない)が3組ずつ入っている。研究所の探索にはガスマスクと全身を覆う服が必要なので、人数分の装備が確保できない時はこのケース内のものを使うとよい。

▼奥のドア

この部屋はイオン発生機と自動ガードユニットが置かれている。これは侵入者に対する最後の防波堤で、博士以外の生物すべてに攻撃を仕掛けるようにプログラムされている。最初に侵入したPCまたはNPCは【PER】のAR1でロールし、失敗したらガードユニット“QTフライ”の初回の攻撃は不意討ちになる。

いずれにせよ、このドアを開けた以上、ガードユニット4機との戦闘は避けられない。

QTフライはほんの少しでもダメージを与えれば簡単に破壊できるが、他にも無力化する方法はある。【PER】のAR1に成功すれば室内奥の小型コンピューターに気がつき、これがガードユニットを制御しているということがわかるのだ。また、イオノクラフトなので発生機のある部屋(高濃度イオン大気内)でしか飛べないということに気がつくかも知れない。

ガードユニットをすべて無力化したら部屋を調べることができ、すぐに一番奥の地下カプセル昇降口を発見できる。ハッチを開けると生暖かい空気が感じられ、昇降チューブ内にまで蔦が伸びているのが見られる。

◆カプセル

このカプセルは施設の心臓部で、災害や外敵への防御性が高い。博士がここに来た時は充電式のバッテリーやその他の機材は不活性ガスで封じてあったので再稼働できたらしい。

カプセル内へはハシゴを使って降りる。床はクッション状になっていたが、今は腐っていて不安定な状態である。

ここからは放射状に3つのドアがあり、それぞれ倉庫、居住室、動力室につながっている。

▼倉庫

天井は壁ぎわで2メートルほど、中央部はドーム状に高くなっている。

この部屋は、博士がしまっておいた植物の種子がイオンの影響で発芽し、まるでジャングルのようになっている。荷物が散らかっているが、目を引く物はない。野外に埋まっていたイオン発生機と同型のものが2、3見つかるくらいである。

▼居住室

倉庫と同じく、いたるところに植物が生えている。

植物の隙間にベッドとデスク、本棚がふたつ。キッチンがさらに奥にあり、人間が暮らすのに最低限の設備がそろっている。本棚にはファイル、資料書籍、ビデオディスクなどがバラバラに積まれている。

この部屋は研究室としても使われており、壁面に沿ってさまざまな装置が並んでいる。ここでイオン発生機をコントロールできたのだ

QTフライとの戦い

QTフライとの戦いは、高濃度イオン大気の中で行なわれることになる。もしこの中で火力40以上の武器(爆発物やレーザーなどのエネルギー兵器も含む)を使用したなら、使用者は爆発的に発生したイオンのプラズマにより火力50(ES)のダメージを受ける。このときに使用した武器は爆発してしまい、二度と使用できなくなる。

が、今はすべて故障している。

▼動力室

フロアは上げ底で、上半分は動力室、下半分はいくつもの壁に仕切られて水タンクや燃料タンクなどになっている。

博士の死後、つきっぱなしになったカプセル内の照明やイオン発生機などに電力を供給し続けてきたようである。室内は蒸し暑く、やはりツタなどで覆われている。

よく調べれば、燃料があと3日分くらいしかないこと、動力を切ったり暴走させる方法が分かる。またパワープラントのフレームが腐食し、危険な状態になっていることも分かる。

●イオン発生機の影響

さまざまな目的で試作されたイオン発生機はすべてが暴走しており、地下の動力が止まるか壊されるまで、それぞれ異なるイオン化合物を放出し続ける。特に室内では、発生機が破壊された後も1時間くらいはイオン濃度が薄まらない。

発生機は大きく分けて3種類あり、以下のような性質を持っている。

▼野外および農地の発生機

土壌改良を目的としたもので、研究所付近の土壌で作動している。土壌改良イオンの地上散布と同時に大気中に有害イオンを放出してミュータントなどの侵入者を撃退する。マーサから注意を受けてガスマスクを装着しない者はいないと思うが、このイオンを吸い込むととてつもなくひどい不快感を覚え、30分で酩酊状態になる。

酩酊状態
以後1時間、すべてのロールにSR1/2の修正を受ける。

▼C棟内の発生機

生体に対する影響力はなく、熱エネルギーに触れるとその熱量(出力)に応じた範囲でプラズマを形成する重金属系イオンを放出している。プラズマはちょうど火球が丸く膨れ上がる感じで被害者を包み込み、ダメージを与える。また、このイオンはイオノクラフトを浮かせるのに適しており、侵入者に対する防衛的要素を持つものである。

▼カプセル内

いろいろな種類のイオン粒子パックが置いてあったので、これらが混ざりあって異常な反応が起こっている。

まず生体への影響として、ガスマスクやジャンプスーツで全身を覆っていないと目、皮膚、呼吸器の炎症が起こり、数分で死に至る。

また植物の成長を促進するイオンが生成されており、ここの植物(種子が倉庫にしまわれていた)は農地の野菜のように異常な速度で育っているのはそのためである。またC棟内に充満していた熱に反応するイオンも存在する。ここのはC棟のものより過敏で、イオンが充満している場所では周囲に連鎖反応を引き起こす可能性がある。時には部屋全体に巨大なプラズマを形成し、大爆発することもある。急速ではないが、金属や繊維を腐食する作用もある。これによってカプセルのフレームは内部から崩壊しつつある。PCの装備に関しては長時間留まるわけではないので心配はない。

■シーン5:博士の死

●舞台

カプセル内の居住室

●状況

PCたちはあちこち検分した後、居住室に集まることになる。マーサがここを離れないからだ。

デスクのあたりに大きな茎や根が張り巡らされていて、そこにはなかなか近づけない。しかし、ここはよく調べなければならない。望めばロールすることなく近づくことができる。作業に少々の時間がかかるだけだ。

誰も近寄らないならマーサが調べ、彼女は叫び声を上げる。デスクの奥の椅子には博士の死体があるのだ。居住室の植物はこの死体を養分に育っているらしい。説明を受けずにこれをいきなり見たPCは、火力30で心理ダメージを受ける。

マーサかデスクを探ったPCは驚きのあまり、壁際の機械にぶつかる。途端に静電気が走り、それを合図にあちこちの機械がスパークする。さほど危険はないが、この現象はまるでポルターガイストのようにしばらく続く。最後に照明がいっぺん消えてから点り、デスクのディスプレイが静かに博士の画像を写し出す。

「なあ、フレディ。私がここにきてどのくらいの月日が過ぎたのだろう。今となっては話し相手も君だけだ。君は私の研究がうまくいっていると思っているだろうが、それは違う。確かに私の作ったシステムは成功している。だが、それが何になるのだ。植物はイオン発生機のそばでなければ生きていくことはできんし、地球の大地をあの有害な銀の筒で覆うこともできん。それに、いくらすばらしいものであっても発表しないことには……。このシステムは必ず兵器に転用される。そういったものを人一倍嫌う私でさえ、ガードシステムを作ったのだからな……皮肉なものだ。やはり人間は、科学者はやってはならないことをしでかしてしまうものだ。私の今までの人生は何だったのだろうか。私がエルザに約束したことは……あ

あ、やけに眠いな……もう歳かな……そうだ、フレディ。私は最近ひどく調子が悪い。君がここに来た時、もし私が死んでいたら……この研究所は誰にも分からぬように爆破してくれ……ZZZ」

ビデオの中の博士はそのまま眠ってしまったようだ。そして、誤作動したらしい発生機から出たイオンの中毒で死に至った……マーサからイオンの説明を聞いていたPCならばそこまで簡単に推測できるだろう。

マーサはしばらくの間、呆然と画面を眺めているが、やがて厳格な表情になり、PCたちにこの研究所の爆破の仕方を相談してくる。

それと同時に、これまでずっと本棚の資料をまとめていたヴァイスがやってくる。

●居住室での異変

ヴァイスは突然にマーサを捕らえ、PCにこう言う。

「別な筋との契約があって、研究所を破壊させるわけにはいかない。資料もこの女も引き渡してもらう。邪魔をしないならひとり$5,000ドルやろう。悪い話ではないはずだ」

そう言いつつ、彼は右腕のサイバーパーツに仕込んでおいたレーザーガン"タイプJ9"をポップアップさせる。

ここでPCがどう行動するかで、話の展開は大きく変わる。

◆銃器を用いて応戦した場合

ヴァイスは切れ者なので、注意をそらす作戦は成功しない。

ここの部屋の熱反応イオンは過敏で、すべての銃器に反応する。発砲した者はすべて火力100(火力種別はES)でダメージを受ける。

ヴァイスがレーザーガンを出していた場合、彼はこれを反射的に使用してしまう。右腕は光球と共に吹き飛び、呆然となる(マーサもそれなりにダメージを受けるが、死亡はしない)。ヴァイスの右腕から火花が散り、それがやがて室内に充満するイオンと反応し始める。

部屋全体が巨大なプラズマを形成するまで、少し時間がある。ヴァイスの絶叫を後に(彼を助けるのは不可能である)、マーサを抱きかかえ、なるべく早く研究所を脱出しなければならない。特に逡巡するのでなければ、ロールなしで脱出できる。

◆格闘で応戦した場合

部屋が危険なイオンで満たされていることを思い出せば、PCは素手やナイフを用いてヴァイスを倒そうと試みるかも知れない。

ヴァイスの武器
C棟でプラズマ爆発を見ているなら、左腕に仕込んでいた"単分子ナイフ"を取り出すことになる。



ガスマスクをはぎ取る
接近戦ができる距離で、互いの〈素手戦闘〉による対抗ロールに勝てば、ヴァイスのガスマスクをはぎ取ることができる。

実際の戦闘に関してはGMに任されるが、PC側がかなわない場合、ヴァイスのガスマスクをはぎ取るという方法がある。有害イオンの充満する中で、彼はたちまち苦しみ出す。

ヴァイスはのたうち回りながらレーザーガンを乱射、最後はプラズマに包まれる。

あるいは勝ち誇ったヴァイスが、とどめとして思わずレーザーガンを使ってしまうことにしてもよい。

◆ヴァイスの申し出を受ける場合

マーサは悲しそうな表情でポケットの中に入っている武器のトリガーを引く。彼女とヴァイスは大きく膨れるプラズマに飲み込まれ、部屋全体に放電現象が起こる。PCは大急ぎで研究所を脱出しなければならない。

■シーン6：緑に抱かれて

●舞台

研究所の外

●状況

シーン5において、どのような選択肢をとっても、PCたちが脱出した後、研究所は大爆発を起こす。手際よくヴァイスを倒せた場合でも、動力室の崩壊などによって研究所は爆発することになる。

そして研究所に充満していたイオンは放出され、付近の植物が急成長を始める。マーサが生きている場合、彼女はこの有様を見て、決心したように歩み出す。

「もう私には何も残っていません。愛する男性も、再会できたはずの父も……。私も父のそばで……母の愛したアリゾナで眠りたい……今までありがとう。あなた方へのお礼はすでにルースさんに預けておきました……」

そう言い残し、マーサは森に成長しつつある研究所跡地に踏み入っていく。

後を追っても、伸びゆく植物に阻まれてなかなか追いつけない。やっと追いついた時、PCが目にするものは、着ているものを脱ぎ捨て、ツタに絡まれたマーサの姿である。肌や髪は細かいツタやコケに覆われ、樹木にもたれかかっているその姿は、まるで子供のころに絵本で見た、森の妖精のようにも映ることだろう……。

●その他の事柄

ヴァイスが死亡していた場合、それは自業自得であり、PCたちは何も気にすることはない。もし生かして連れ出した場合でも、彼は観念しているもののほとんど情報を持っていない。ヴァイスの依頼主がカーマイクルより強大な組織だろうということくらいだ。

また研究所を飲み込んだ森について、ここの植物はイオンがないとすぐに枯れてしまう。イオンの影響が消える今日一日で跡形もなくなるだろう。どこかの調査隊が来たとしても、何も得ることはできない。

ラインバック博士の手によるイオン系技術は最新にして極秘のものであり、機材や資料を持ち帰ったとしても売りさばくのは至難の業で、兵器転用される可能性も高い。そうなればPCたちがいろいろな組織から追われる危険の方が大きいので、ブローカーは焼却処分した方がいいと助言してくれる。

●依頼終了

マーサが森の中へと消えていった時点で依頼は終了となる。

成功報酬については、ブローカーのバーに行けば置いてある。別れ際などに、必要に応じてその旨をPCに伝えておくこと。

演出によっては、マーサが森の中へと消えていく前に成功報酬を手渡しすることにしてもよい。可能な限り、エンディングシーンの余韻を損なわないような演出を心がけて欲しい。

なお、この時点ではもはや、ヴァイスの生死はあまり関係がない。死んでいれば特に問題なく報酬をPCのみで分けることができる（ヴァイスに身内はなく、ギルドに依頼しても彼の取り分は戻ってくる）。

もし生きているとしても、彼はエンディング（マーサが森に消えていくシーン）のどさくさで姿を消してしまう。そのとき報酬の分配についてPCがあまり悩むようなら、ブローカーの口を通じてPCのみで分配してもよいことを伝えるとよいだろう。当然のごとく、もはやPCがヴァイスと接触することはないであろう（もちろん、逃げたヴァイスと再開するシナリオを作成してもかまわない。状況をうまく活用していただきたい）。

■登場NPC



●J・P・ヴァイス

34歳、男性。髪はシルバーグレイ、瞳もグレイ。

以前はCランクのハスラーで、ヨーロッパを転々としていた(と本人は言っている)。腕が立つのに、業界で名を知られていないのはそのためらしい。一匹狼だが、仕事の規模によっては他のハンターと組むこともある。ドライな性格で、目的のためには仲間も見捨てることがある。そうした非情さや強化された肉体は重要な切り札となるため、普段はフルボーグであることを隠し、頼りない参謀タイプの男を演じている。

アビリティ

STR:25　REF:21　DEX:14
INT:17　PER:20　WIL:15
SYM:18　LUC:10
SUV(肉体／精神):J／F

主要スキル

〈アスレチック〉70%、〈素手戦闘〉50%、〈ドライビング〉80%、〈ナイフコンバット〉120%、〈応急手当〉80%、〈重火器〉80%、〈修理メンテナンス〉80%、〈小火器〉130%、〈チューン〉90%、〈写真・映像〉60%、〈搭載火器〉70%、〈ハッキング〉80%、〈精神防壁〉50%、〈交渉〉90%

サイバーウェア

"ネイバー"、IRビジョン、ホークアイ、ファングQ−505(左腕、タイプJ9)、ファングA−102(左腕、単分子ナイフ"ネメシス")、強化人工神経(1レベル)、特殊皮膚繊維

防具

ファイバーコート、ファイバーヘルメット

武器

ゲイボルクSMG、低反動APガン、ネーム入りコンバットナイフ(『MHM』P339参照)、シンボルマークつきカスタムガン(『MHM』P339参照)



●マーサ・ローサム

26歳、女性。髪は明るい栗色、瞳はグリーン。

整った容貌にややきつめの瞳が印象的。体つきはほっそりしており、いつも寂しそうに見える。言葉遣いは誰に対しても丁寧で寡黙、全体に育ちのよさが浮き出すような若い未亡人である。

装備はPCたちとともに研究所に出向く時のもので、普段は武器防具など携帯しない。

アビリティ

STR:7　REF:10　DEX:16
INT:15　PER:8　WIL:11
SYM:16　LUC:6
SUV(肉体／精神):E／F

主要スキル

〈素手戦闘〉30%、〈小火器〉40%、〈専門知識:素材工学〉60%、〈専門知識:生物学〉80%、〈専門知識:化学〉90%、〈ソフトウェア〉50%、〈サイバーメディカル〉50%

装備

テイザー、ガスマスク、ジャンプスーツ、フライトジャケット(防具としての効果はない)、イオン検出器

●ルース

38歳、男性。中堅ブローカーで、手腕はまあまあだが、事件のもみ消しや人をおだてるのを得意としている。副業でソフトウェアを取り扱っており、PCたちに迅速に各種ソフトを回すことができる。

●QTフライ

アビリティ

STR:10　REF:30　INT:10
MV:5　肉体SUV:A　精神SUV:—
基本ロール:40%

装備

小型暗視赤外線スコープ、ポイゾン・フレシェット(解説参照)

解説

イオノクラフト理論の実験機を利用したガードロボットで、動力はバッテリー。

円盤状の本体は直径30センチほどで、一見おもちゃのようだが、上下面8か所のイオン整流ファンで飛行し、そのさいは「フィィ……ン」という高周波音を出す。

本体の下部に、各種センサー類とフレシェットガンが取りつけられている。

このQTフライ専用のフレシェットガンは、本体内蔵の高圧気化ガスでセラミック製フレシェットを射出するもので、その先端には毒が塗ってある。有効射程は0〜10m、弾数は10。

このフレシェットガンによる攻撃は、命中ロールのみ行なう。攻撃対象は火力種別Bに対する装甲チェックを行ない、これに成功すればダメージを受けない。もし火力種別Bに効果のある防具を持っていない、あるいは装甲チェックに失敗した場合、命中した部位に毒を受ける。

毒を受けて5分後、その部位の【SUV】が1ランク上がる。同じ部位に何度も毒を受けた場合、効果は重複する。その結果【SUV】がAより下回った場合、そのキャラクターは死亡する。ただし毒が回るまでに〈応急手当〉SR1に成功すれば、毒を無力化することができる。また、毒を1回受けただけで【SUV】がAを下回った場合でも死ぬことはない。

フレシェットガンによる攻撃に対して機動回避を試みることは可能である。この場合、機動回避のロールに成功しさえすればダメージを受けなくてすむ。

シナリオ3：夕映えの墓標

依頼人の死とともに遺された少女クリス。どことなく機械的な印象の彼女には、コンバットシェルのさらなる発展に関する重大な秘密が隠されていた。彼女の記憶を取り戻した時、すべては明らかになる……。

導入

NPCが遺言として仕事を依頼するというパターンで、このケースだとPCは依頼を断りにくく、交渉もしづらい。シナリオプロット通り進めていけば問題ないだろう。

バーで物語は始まるが、ブローカーは話にあまり関与していないので、PCが集まりやすく依頼人と出会えるなら、別な場所でスタートさせてもよい。

■シナリオ概略

ネット上での戦いとメカ同士のバトルが主軸となっている。よって、ネットライナー、もしくはハスラーは必須、ランドブラスターやバウンサーは戦闘シーンで重火器類を扱えれば活躍できる。

●GM用情報

コンバットシェル（以下CS）は個人兵器の中では最大の戦力を持つメカニックのひとつである。しかしその運用上で、高機動状態を維持できる時間の短さ、戦場までの輸送などの問題などを残していた。大手メーカーでは新たな構想のもと、CSをスーパーウェポンとして生まれ変わらせようとする動きが活発である。

トライクロン社の戦術機動兵器研究部門でも、可変型CSを開発中だった。ケント・キャンベラはその開発チームで手腕を振るう技師だったが、上司のヒーター部長はキャンベラの成功を妬み、新型機の完成直前に彼をチームから追放したのである。

同情した仕事仲間のおかげで、試作機のうちの1機をもらい受けることができたキャンベラはダウンタウンで独自に研究を続けることにした。娘代わりに造ったAIつきアンドロイド“クリス”とともに余生を静かに暮らすつもりだったのである。

一方、ヒーターは窮地に立たされていた。キャンベラがいなくとも新型機は完成するはずだったのだが、搭載予定だった機動回避システム“マリオン・モジュール”のコントロールには、キャンベラの私物であるBクラスAIが必要不可欠であることが分かったのだ。あせったヒーターはストリートギャングを使ってキャンベラを脅し、AIを奪い取ることにしたのである。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2150年代である。

舞台はテキサナシティのダウンタウンで、シティ外に出ることはない。

■導入

PCたちはブローカーのバーにいる。これといった仕事の話もなさそうなので、引き上げようと出入り口のドアを開けたとき、ひとりの少女と出会う。

「あのう、ここに来ればハンターに仕事を頼めると聞いてきたのですが……」

彼女はせっぱ詰まった表情をしており、PCたちがハンターだと知ると、簡単に自己紹介をした後、依頼を持ちかけてくる。

「私はクリス・キャンベラといいます。詳しい内容は父から聞いて下さい。ご案内します」

■シーン1：出会い

●舞台

ケント・キャンベラの店

●状況

PCたちが依頼を受けることを承諾すれば、クリスは父のもとへと案内する。

クリスの父は、ダウンタウンでモーターショップを経営しているという。彼女はここで詳しい依頼内容を話したがらないが、PCが食い下がれば、自分と父のガード、およびあるデータのハッキングであると明かす。また報酬が総額$20,000であることも伝える。クリスが知っているのはそれだけだ。

モーターショップが見えるところまで来ると、突然に建物が爆発炎上する。燃える建物の前まで行くと、中からよろよろと男が這い出してくる。

この男がクリスの父、ケント・キャンベラである。クリスは重傷を負った父を抱きかかえる。キャンベラの傷は深く、彼がもう助からないことが分かる。

キャンベラはPCたちを見ると、最後の力を振り絞ってこう言う。

「クリスを奴らから守って下さい。そして……この子の記憶を取り戻してやって下さい……報酬はクリスが払います……」

男は息絶え、クリスはその場に泣き崩れてしまう。

キャンベラの最後の言葉を、この時点で正式な依頼と取るかどうかはPCの判断に任される。クリスは父がハンターたちに何を頼もうとしていたのか、詳細を知らされていたわけではない。しかし数時間して落ち着きを取り戻せば、依頼内容についてフォローをする、つまり正式な手続きをふんで依頼することはできる。

遺言を正式な依頼と認めず、引き上げることにするならそれも構わない。この場合、クリスは今度はブローカーを通じて新たなハンターを探し、偶然にもPCたちに白羽の矢が立つ、ということになる。

●依頼

その場で依頼を受けるにせよ、ブローカーを通じて受けるにせよ、依頼の内容は以下のとおりとなる。

▼依頼人の名前

クリス・キャンベラ

▼依頼内容

ケント・キャンベラを殺害した犯人を突き止めること。

期間は2週間。

報酬は、前金なしの$20,000。もしブローカーを通じて依頼を受けた場合は、前金$5,000、成功報酬$15,000となる。どちらの場合でも、クリスが死亡してしまうと成功報酬は支払われない。

■シーン2：捜索

●舞台

さまざま

●状況

依頼により調査をしていく段階で、さまざまな情報が得られる。ダウンタウンで起こった小さな事件なので、ネットワークで検索するより、あちこちで聞き込みした方が濃密な情報が得られるだろう。

特にギャングのたまり場や赤錆広場を調査していけば、おのずと真実に近づく。

●クリスからの情報

依頼受諾後、クリスに尋ねることで以下の情報を得られる。これに対して基本的にロールは必要ない。

▼父母について

父ケント・キャンベラは、3ヶ月前までトライクロン社の戦術機動兵器研究部門で働いていた。研究内容は新型CSの開発だが、彼女は内容に関してはまったく聞かされていない。会社を辞めた理由もよく知らないが、ダウンタウンにやってきてモーターショップを始めたのである。彼は機械いじりが好きで、このストリートの外れにある広大なスクラップ置場（赤錆広場と呼ばれている）に出かけては、使えるパーツを掘り出してくるのを日課にしていた。

父は、性格は穏やかだったが、物事に没頭するタイプで、トライクロンにいるころは忙しくてほとんど会うことはできなかったという。

今の段階では彼女にも理由は分からないが、最近はストリートギャングなどチンピラがよく店を訪れ、いやがらせや脅迫をしていた。彼らはBクラスAIを探していたというが、クリスが知る限り、父はAIなど持っていなかった。

母は4年前に伝染病で亡くなったと聞かされたが、どういうわけか、その記憶はない。

▼自分自身について

クリスには、確かに15歳より以前の記憶がない。原因不明の高熱が1週間も続いたためだと父から聞かされた。それは悲しいことだが、父の死に際の「記憶を取り戻せ」という言葉は何を意味しているのか分からない。

モーターショップを手伝っていたので、メカの知識も少しはある。また、背が伸びない（身体が女性的に成長しない）のが悩みの種だという。

●事件現場の検証

事件後、警察が調べた後にはなるが、PCたちも自由に検証することができる。それによって得られる情報は以下のとおり。

ロールなし：キャンベラのモーターショップは、メカニックを展示する都合上、その面積は広め。2階建てで、上の階にはキャンベラ父娘が住んでいたが、火事が消し止められるまでに私物はほとんど焼失してしまった。

〈アクセス〉もしくは〈ゴシップ〉SR2：仕事場には爆発や引火する危険のある機材や燃料があったが、状況から見て単なる事故とは思えない。警察の（簡単な）調べでは、何者かが爆発物を投げ込んだのが原因らしく、その目撃者もいたという。

〈チューン〉SR2：店内に残るメカニックの残骸から、キャンベラが並々ならぬエンジニアだったと察することができる。

【PER】AR1：店内で変わった形のキーを発見する。

〈コンバットシェル〉SR2：それはCSの起動

依頼

PCがその場で依頼を受けたとき、強く前金を要求したなら、彼女は$10,000を渡す。依頼内容はともかく、総額については亡くなったキャンベラの口座にあった額がこれだけなので、交渉しても引き上げることはできない。

ちなみにキャンベラは、遺言でクリスの記憶を取り戻すよう依頼していたが、クリスは今のところ、それを依頼内容にはしていない（捜査を進めれば、いずれ記憶を取り戻す必要が出てくる）。

クリスの死亡記録
PCたちの前にいるクリスに尋ねても、記録上で自分が死亡していることについてはまったく分からないという。

ハッキング
トライクロン社へのハッキングは、いまのところ不可能である。

キーであり、トライクロンのマークと"YMR－P2"という刻印も認められる。

●聞き込み

PCが付近の聞き込みを試みるならば、以下の情報を得ることができる。
ロールなし：モーターショップで働く従業員は数人いたが、店ができたばかりでつき合いが浅く、彼らからはこれといった情報は得られない。彼らに怪しいところもないようだ。事件当夜、現場にいたのはキャンベラただひとりだったらしい。それとは別に、開店当時、キャンベラは人相の悪い情報屋と少しつき合いがあったという。
〈ゴシップ〉SR１：最近、チンピラがモーターショップに来てはいやがらせをしていた(クリスのもたらす情報と内容は同じ)。また、そのチンピラたちのたまり場を知ることができる。

●ネットワークでの情報

〈アクセス〉のSR1で調べられる情報である。クリスから話を聞いていれば、キャンベラ一家についての簡単なプロフィールは検索しやすい。

▼ケント・キャンベラについて
死亡当時41歳。3ヶ月前までトライクロン戦術機動兵器研究部CS課・YMR開発チームスタッフ(当時の役職は課長)に在籍。退職後はコーストラインエリアにて車両修理工場を経営。なお、YMRというキーワードから有益な情報は入手できないが、戦術機動兵器研究部の部長、つまりキャンベラの上司がデビッド・ヒーターという名前であることがわかる。

▼クリスの母について
名をクラリッサという。死亡当時35歳。トライクロン・ハードニューラルネット社事務員だった。4年前にネオペストによって病死している。顔はクリスによく似ている。

▼クリスについて
キャンベラのひとり娘。死亡当時15歳。4年前にネオペストで病死とある。

▼デビッド・ヒーターについて
46歳。トライクロン戦術機動兵器研究部部長。自宅は本社敷地内の管理職向け住宅街にある。ただしそこは要人テロに備えて警戒は厳重で、PCたちは会いに行くことはできない。連絡を入れることはできるが、ヒーター本人が応ずることはなく、無視されるだけである。

■シーン3：真相

●舞台

さまざま



●状況

シーン2で得た情報をもとに、PCたちがさらなる調査を行なうことになる。

●チンピラのたまり場

近くにあるディスコを根城にするストリートギャング“マーティーズ”がキャンベラを脅していたことは、裏社会に通じる者なら誰でも知っている。

ディスコには、けっこうな人数がたむろしている。そのほんとどがマーティーズのメンバーだ。彼らはさほど好戦的ではないが、話を聞くなら少なくとも$2,000を要求され、出し渋るならケンカになる。

ただのチンピラなので、ボスのブランカ以外はハンターの敵ではないだろう。

ブランカを倒せば（HWのダメージを受けると降参）、PCは事件の手がかりを白状させることができる。

ギャングたちは、トライクロンのヒーターという男から金をもらって、キャンベラを脅迫していたという。店に爆発物を投げ込んだのも彼らの仕業である。殺せとは命令されていなかったが、そのやり方は荒っぽ過ぎたらしい。

チンピラ共をダウンタウンの自警団か警察に引き渡すことはできるが、これによってヒーターが取り調べを受けることはない。

●情報屋

キャンベラとつき合いのあったという情報屋については、PCが望めばダウンタウンのさびれた酒場で接触することができる。彼に$1,000以上を支払えば、キャンベラにもぐりのサイバードクターを紹介したことを教えてくれる。

医師の名はコナリー・カーペンター、ダウンタウンでヤミのボディクリニックを開業している手術マニアの老人である。

◆サイバードクター

情報を得ることができれば、コナリーにはすぐに会える。

彼はクリスの秘密を知っているが、簡単には教えてくれない。PCたちの誰かをサイバー化手術させてくれるなら知っていることを話す。なお、サイバー化の費用は通常の倍額を要求する。ただし、クリスがその場にいる状態では、真実を話すことは絶対にない。

「わしはキャンベラに頼まれて、あの娘のボディを作成した。機械仕掛けのクリスには、BクラスAIが搭載されておる。キャンベラの私物で研究用に使っていたものらしい。本当はもっとよいAIを用意したかったようだが、金がなかったんじゃろうな。そう、その中に4年前に死亡したクリスの記憶が入っているんじゃよ。あの娘は単なる人形じゃ……。それとキャンベラは、トライクロンからもらい受けた試作機を赤錆広場に隠しているらしいぞ」

●赤錆広場

半径200メートルほどもある空き地で、ガラクタが山積みになっている。今はスクラップ置場だが、もとは陸軍基地で空襲を受けて放棄されたものだという。

〈偽装・カモフラージュ〉のSR1に成功すれば、うず高く積み上げられたスクラップの下に地下格納庫があることを突き止めることができる。ただし、この格納庫を探し出すには丸1日を費やさなければならない（その間、成功するまで何度もロールできる）。

格納庫には、新品の小柄なホバータンクがある。あちこちに注意書きがあるところを見ると、おそらく試作／実験機だろう。他にメンテナンス用の機材などもあり、隅にあるデスクからはキャンベラの重要な遺品をいくつか発見できる。格納庫自体はかなり老朽化していて、ちょっとしたショックで崩れる危険があることも分かる。

◆手紙

格納庫にあるデスクを調べれば（ロールの必要はない）、クリスに宛てられた手紙を発見することができる。内容は以下のとおり。

「……クリス、お前がこれを読む頃、私はこの世にいないかも知れない。気づいているかも知れないが、お前は一度死んでいるのだよ。15歳の時の熱病で脳死状態になってしまったのだ。妻を失い、そして娘まで失うことは耐えられなかった。いけないと知りつつもお前をアンドロイドとして蘇らせたのだ。

そのためにはできるだけ高級なAIを用意する必要があったが、一介の技術屋である私の私物の中には研究用のBクラスAIがあるだけだった。それで、とりあえずこのAIを使ってお前を生き返らせた。15歳までの記憶はまだトライクロン社のデータバンクに入ったままだ。人間の膨大な記憶データを保管しておくスペースはあそこしかなかった。

しかし、私は突然に解雇されてしまった。仕方ないことと割り切って、これからは静かに生きていこうと思ったのだが、ヒーターはそれも許してはくれなかった。YMRの完全な作動にはお前の中に組み込まれているAIがどうしても必要なのだそうだ。確かにそうだが、記憶を移す新たなAIなど今さら準備できそうにない……。

この秘密はまだヒーターに知られていない

ギャングとのケンカ

一般人を巻き込むという理由で、PCたちには銃の使用を制限させてよい。その場合はディスコの従業員などの口からそれを伝えること。もっとも、この程度の相手に素手で立ち向かえないようでは、プロとして失格である。

ケンカが始まれば、一般客は遠巻きになって騒ぎを見物する。

なお、メンバーのデータはNPC用簡易データ“ストリートギャング（『MHM』P328）”を使用する。人数はPCの倍数である。このシーンでは、コンバットナイフまたはファイティング・ナックルを使用する。ブランカのデータはこのシナリオの最後にある。

情報屋

彼は小物なので、武力で脅したり〈交渉〉のSR1に成功すれば、金を払わなくても情報をもたらしてくれることにしてもよい。

コナリーとの交渉

サイバーパーツのメンテナンスでも真実を話すことにしてもよい。その場合、$2,500が請求される。〈交渉〉のロールを試みることもできるが、彼は頑固なのでSR1/4の修正を受けることになる。

地下格納庫

キャンベラはそこにYMRを隠しており、時々やってきては研究を続けていたのだ。

謎の手紙
これは今回の事件には直接関係ないので、無理にPCに探させる必要はない。60年代になって初めて存在が確認されるパンドラ・システムの、原型のひとつが"マリオン・モジュール"であり、キャンベラは"結社"からそのテストを託されていたようである。

YMR(ワイマール)−P2
YMRはCSの行動時間、行動範囲を汎用性を失う事なく延ばそうというコンセプトの元に開発された可変メカニックである。他の輸送メカを使う必要がなく、しかも武装がMBT並に強力で、戦況にも即応できるスーパーウェポンとして完成する予定だった。
ホバータンクとして長時間走行するためには、高出力パワープラントを搭載しなければならなかったので、CSとして見た場合、従来の物よりそのサイズがふた回りほど大きくなった、しかし、より多くの兵装、より重厚な装甲を装備できる。
ちなみにこのシナリオの数ヶ月後くらいには、YMRの量産機である"MRX(マルクス)"がトライクロン社から発売される。それにはマリオン・モジュールは搭載されていない。
YMR−P2のデータはP158参照。

メカの知識
メカニックに関する〈専門知識〉か、〔メカニック〕もしくは〔テクノロジー〕の専門スキルを取得していればよい。

サポートAI
YMRに搭載するサポートAIとは、もちろんクリス(の記憶を移した)BクラスAIのことである。

が、近いうちに調べ出され、トライクロンにある記憶データも消されてしまうだろう。
クリス、ハンターに頼んでトライクロンから記憶データを取り戻してもらいなさい。そうすることで、お前は完全な人間になれるはずだ。ここにある試作型YMRは好きにして構わない。未完成とはいえ、どこかに売る気なら相当な値がつくはずだ。破壊してもいい。
YMRを作動させるにはサポートAIが必要だから、誰かに奪われる心配はないだろう。皮肉にもプロジェクトではアンドロイド型AIを採用することになっていたのだ。クリスよ、たとえ試しのつもりでも決してパイロットシート下のベッドに入ってはいけない。サポートAIはYMRのためのハードウェアでしかないのだ。それ以外の機能、記憶はYMR本体によって消去され、お前はただの機械になってしまうだろう……」

◆謎の手紙
【PER】のAR1に成功すれば、デスク脇のゴミ箱に燃えカスが入っているのが分かる。中身を出してみるなら、丸められたプラスティックペーパーが転がり出る。これはキャンベラが処分しようとして燃え残った1枚で、どこかから届いたメールをプリントアウトしたものらしい。それには以下のようなことが書いてある。
「QよりKへ
マリオンから得られたデータを元に、例のインターフェイスが完成しました。嵐の海での公開実験にも間に合いそうです。この箱が開けば、人類はきっと新たな希望を手にすることでしょう。
"結社"はあなたの才能を認めていますが、機密漏洩の疑惑があるのも確かです。トライクロンも狙っているようですし、調査と手続きが終わるまで、身を潜めることをお勧めします。
かしこ」

◆YMRのマニュアル
やはりデスクに置いてある。専門書だが、メカの知識があれば内容は理解できる。ロールは必要ない。
マニュアルによると、このホバータンクはCSに変形することが可能らしい。まだ実験段階で信頼度は不明だが"マリオン・モジュール"という機動回避システムが搭載されている。これはサポートAI(BクラスAI)が、敵の位置や周囲の状況などから弾道を計算し、独自に機動回避を行なうというもので、パイロットの負担を軽減し、生還率を飛躍的に上昇させるシステムだ。
サポートAIはYMRのコントロール全般を補助するものだが、基本的にマリオン・モジュール以外は従来のCSと同じようにパイロット1名で操縦可能である。
YMRの起動にはPCが拾ったキーと、(試作機なので保安のため)サポートAIからの確認信号が必要である。パイロットシートの下を開くと、そこにはコードが張り巡らされ、人ひとりがちょうど収まるようなベッドユニットになっている(TP50分のスペース)。

◆その他
格納庫には他に、大型の端末や磁気カード、パスワードRAMなどがある。
クリスの記憶データを取り戻すために使っていたものだと思われるが、ハッカーではないキャンベラにはやはり手に余る仕事だったのだろう。そばのメモを見れば、社員IDが消去されていたために手も足も出なかったらしいことがわかる。
端末は研究用のもので、高性能だ。磁気カードやパスワードRAMの、専用の読み取り装置もある。この端末を使用してハッキングなどを行う場合、PCが持っているハードやソフトを組み込んでも構わない。

●格納庫の捜索
格納庫の捜索はいつでも、何度でも行なえるが、クリスを載せないとYMRは作動しないし、他へ移動させることもできない。PCたちがあまり用心せず何度もここを訪れるようなら、ヒーターに雇われたチンピラにかぎつけられ、先んじて彼らの襲撃を受けるかも知れない。これはGMが判断する。

■シーン4：記憶の奪還

●舞台
地下格納庫

●状況
クリスの記憶を完全に取り戻すためには、トライクロン本社にハッキングを仕掛けるしかない。
トライクロン本社のデータに侵入するのは大仕事になる。しかし、赤錆広場地下にある機材やアイテムを使えば、いくらか楽にハッキングができるだろう。
仕事にかかろうとすると、クリスは自分も行くと申し出る。安全が確認されるまで連れて行かないということにしてもいいが、二度手間になってしまう。

▼サイバースペースでのクリス
彼女はジャック＝インが可能だが、ハッキン

グの知識や技能がないので記憶を取り戻しに行く局面以外では、サイバースペースへは入りたがらない。PCたちと一緒ならサイバースペース内で行動できるが(といっても、ジャック＝インの最中、基本的に彼女は何もしない)、そのサイバーイメージはぼやけていてまるで幽霊のようである。ふつうの人間ではこういう現象は起こらない。

●ハッキング

トライクロン本社へのハッキングは、以下の手順で行なう。

◆アドレスのサーチ

キャンベラの格納庫にある端末には、新型機開発チームのデータエリアのアドレスが記録されている。当然非公開だが、これのおかげでわざわざ目標クラスターのアドレスを調べる手間は省ける。

◆コードワーク

キャンベラのIDは抹消されているので、コードワークは必要である。ターゲットは“軍事機密や企業の社内秘情報”とする。

◆データブロー

コードワークに成功した後、“データ・リトリーヴァル”を使ったデータブローに成功すれば、次項“融合する少女”の演出が始まるものとする。

◆トライクロンの対応

ターゲットのターミナルには、システムエンジニアによって24時間体制で監視されている。そのため、ハッキングに対しては常に対抗する。データはAHP(『MHM』P326)を使用する。

PCがコードワークに成功した場合、イメージファイトを仕掛けてくる。この時、“ファルシオン”“ホーリーアーマー”を装備しているものとする。このイメージファイトに勝たない限り、PCはデータブローを行なえない。

●融合する少女

データエリア内には、理解するのに専門知識が必要な未整理データが詰まっている。サイバースペース内において、これらは組み立て途中の機械や書類の束として認識されるが、価値はないものだ。たとえ持ち帰っても、断片的なデータなので売り物にはならない。

しばらくすると、壁のどこからか、か細い泣き声が聞こえてくる。鬱蒼とした森のような邪魔なデータ群を探ってみると、小さな部屋の中で少女の幻影が泣いているのを発見できる。モノクロームの背景で彼女だけは天然色だが、その顔だちはクリスによく似ている。

少女の幻影に話しかけても反応はなく、ただ「あしたが欲しい」と繰り返し訴えるだけだ。その足元には、わけの分からない文字がびっしり書かれた、黄ばんだ紙束が落ちている。意味は理解できないが、ついてきているクリスは読むことができる。これこそが15歳までのクリスの記憶で、すべて読み終えた瞬間、泣いていた少女は消滅し、クリスのサイバーイメージはより人間に近い完成されたものとなる。

なお、このデータは特定のハードウェア(つまりクリスのAI)以外へのコピーは不可能になっている。無理に行なおうとすればクリスの記憶は破壊される。

■シーン5:赤錆広場の決闘

●舞台

赤錆広場(地下格納庫)

●状況

完全に記憶を取り戻したクリスは、以前より人間的に、そして魅力的になったように感じられる。

彼女はPCたちに丁寧に礼を述べる。

「ありがとうございました。皆さんのおかげで、父の遺言を果たすことができました。私はこの街を出て、新しい人生を歩むつもりです」

事件のもとになったYMRはここに封印し、クリスはPCに残りの報酬を手渡す。

金はYMRの格納庫に置いてあるので、この時点でもしPCたちとクリスが格納庫にいないのなら全員をそこに向かわせる。

PCたちは格納庫から夕暮れの地上に出るが、突然どこからか銃撃を受ける。

そしてCSに乗ったヒーターがスピーカーで呼びかけてくる。

「こんなところに隠れているとはな。クリス・キャンベラ、おまえの父の遺したAIをこちらに引き渡せ。少し考える時間をやろう……。おとなしく引き渡せば手荒な真似はしない」

格納庫の周りはCSとマーティーズの生き残りメンバーに囲まれている。ヒーターはストリートギャングだけでは頼りなく思い、傭兵を雇って新型の可変CS“T－LANCE”を使わせることにしたのだ。

◆敵データ

ストリートギャングのデータは、“ストリートギャング”を使用する。人数は8名で、装備は“コンバットショットガン”または“ゲイボルグSMG”である。

端末

端末は“オーディン40(P144)”相当の能力を持っているものとする。また、磁気カードとパスワードRAMを使えば、トライクロン社へのハッキングに限り、SR2の修正を受けることができる。

ただし、これらを個人のものとしてPCが所有することはできない。

T－LANCE(トランス)

T－LANCEはYMRと並行して開発されていた機体で、トライクからCSに変形するというタイプだが、性能的にはYMRに比べて見劣りする。CS形態は従来のものとサイズは同じである。ヒーターはT－LANCEを気に入っており、みずからもパイロットとなってこの実戦テストに参加する。

MRXより少し遅れて市販される可変型CS“ランスロット(『MHM』P146)”は、この機体の量産機である。ただし、ヒーター部長のスキャンダルが漏れたためにトライクロンでの発売は中止となり、ワイズ・ジャパン社が設計図を買い取ってデビューさせている。性能はここで登場する先行量産機と大差はない。

T－LANCEのデータはP158参照のこと。

傭兵
傭兵たちは〈コンバットシェル〉40%取得しているものとする。

ゲリラ戦術
〈爆発物〉や〈ブービートラップ〉にSR2の修正を得ることにしてもよい。

クリスについて
クリスの処遇については、次ページの解説を参照して、GMの裁量やPCとの相談によって決めてかまわない。

CS“T－LANCE”の機数は5機、うち1機にヒーター、他は傭兵が乗っている。傭兵のデータは“傭兵(『MHM』P326)”を使用する。

●戦闘

ヒーターはクリスの正体に気づいていないが、事情を知れば、彼女をさらって帰ろうとする。まさかそれを許すわけにはいかないので戦闘になる。交渉は不可能だし、もしクリスを引き渡すことになっても、相手は秘密を知った者を逃がしはしない。

準備ができていて勝つ自信があるなら、クリスを比較的安全な地下格納庫に残して、討って出ることができる。しかし相手は5機もいるので、厳しい戦いになるだろう。

格納庫や赤錆広場そのものをうまく使った作戦も可能だ。特に赤錆広場はガラクタだらけで視界が悪く、トラップを仕掛けたり、ゲリラ的戦術をとるのに適している。もちろんGMの裁量で敵の強さや以後のプロットを変更しても構わない。

◆クリスの決意

PCたちが決断しかねているようなら、クリスはYMRに乗り込もうとする。
「巻き込んでしまってごめんなさい。YMRを使って、どうか生き延びて下さい。皆さんと知り合えて本当によかった……」

YMRにはパイロットが必要である。PCの誰もが〈コンバットシェル〉を取得していなくても、サポートAIの働きでYMRは戦うことができる。

登場した敵のうち、ストリートギャングは8人のうち3人が、CSの傭兵は半数がやられると逃走を始める。もちろん、ヒーターがやられた場合も全員逃げ出す。

なお、YMR(クリス)は可能な限りヒーターの機体と戦おうとする。

ヒーターとの一騎討ちの最中、または戦闘が終了した時点で、YMRは警報を発する。
「パワープラントに異常発生。機体が爆発する可能性大。パイロットを射出します……。さようなら○○(YMRに搭乗しているPCの名前)さん。短い間だったけど、楽しかった……」

サポートAIとなったはずのクリスの声がヘッドホンから流れる。

パイロットのPCを射出したYMRはヒーターのT－LANCEとともに、またはただ1機で大爆発を起こす。

クリスの思い出と共に、YMRは赤錆広場で永遠の眠りについた。その巨体はキャンベラ父娘の墓標のようにも見えるのだった……。



■登場NPC



●クリス・キャンベラ

[illegible]歳、女性。髪は[illegible]かかったブロンド、瞳はグリーン。

[illegible]で、見た目より小柄で15歳くらいに見える。きれいな顔立ちをしたおとなしい娘で、全体の印象としてはごく平[illegible]。

クリスはキャンベラが娘を忍んで造らせたアンドロイドである。外見は人間とまったく変わりなく、極限までカスタマイズされたBクラスAIを搭載しているため、普段の仕草から彼女が人間でないことはまず分からない。それどころか、彼女も自分がAIであることに気づいていない。

シナリオを進めれば正体と秘密は明らかになるが、GMは随所でPCにヒントを与えることができる。たとえばクリスは普通の食物を食べることはできず、サイボーグ用の流動食を摂取する(15歳の時にかかった病気で、消化器官をサイバー化しているため)。また、[illegible]などをした場合には、ゲームの[illegible]に関わりなく、[illegible]がアンドロイドであるということがはっきりと分かるだろう。

▼クリスの[illegible]

YMRに[illegible]ったクリスは人の[illegible]したハードウェアとなり、人間のように[illegible]できなくなる。シナリオ上ではYMRは[illegible]することになっているが、GMまたはPCが彼女をどうしても助けたいと思った場合、救済する手段がある(クリス救済をPCの個人的目標とするのも楽しい)。ちなみにYMRはメンテや[illegible]などの[illegible]があるし、存在が公になれば[illegible]の工作員などが介入してくる。[illegible]として使うのは不可能で、安全な場所で[illegible]すべきだろう。

[illegible]マリオンとパンドラをつなぐ[illegible]していなくてはいけない。60年代にパンドラの存在が確認されれば、その技術を応用して救済できるものとする。サポートAI[illegible]し、アンドロイドとしての[illegible]ということだ。[illegible]その[illegible]を持っているのはエスペランサ財団で、でなければ月面の技術者である。

GMはこのあたりを踏まえて、たとえば以下のような救済法を提示できる。このようなシナリオ同士をつなぐ糸があると、物語はより深[illegible]だろう。

①財団へ依頼する。PCたちはいつかクリスと会う日を夢見て、莫大[illegible]ことになるだろう。

②60年代のシナリオ中で、クリス救済のプロットを自作する(断片情報の提供、技術者との接触や救出など)。

アビリティ

STR:7　REF:10　DEX:10

INT:15　PER:15　WIL:13

SYM:12　LUC:6

SUV(肉体/精神):S/※

主要スキル

〈ドライビング〉40%、〈チューン〉60%

[illegible]

特になし

※クリスは心理ダメージを受けない。

マリオン・モジュールによるAIとしての能力は、YMR－P2のデータを参照。

●ブランカ

20歳、白人男性。[illegible]スキンヘッドの[illegible]だが、[illegible]しなやかで[illegible]でもある。[illegible]、[illegible]による[illegible]を[illegible]、[illegible]と[illegible]になる(PCの[illegible]下や仲間にはならない)。

アビリティ

STR:16　REF:15　DEX:17

INT:11　PER:14　WIL:18

SYM:9　LUC:1

SUV(肉体/精神):G/G

スキル

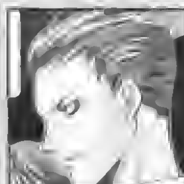
〈[illegible]〉100%、〈ナイフコンバット〉40%、〈[illegible]〉40%

サイバーウェア

なし

[illegible]

ファイティング・ナックル、[illegible]ポケットハンター



●デビッド・ヒーター

4[illegible]歳、男性。出世のためならどんな[illegible]でもする男。他人の[illegible]を[illegible]したり、目立つのが好きである。アーミーにいた[illegible]を生かし、かつては社内でCSのテストパイロットを務めていた。[illegible]したとは言え、[illegible]は[illegible]っていない。

[illegible]に宣伝を[illegible]た新型[illegible]の[illegible]合評価試験を控えているため、[illegible]で[illegible]する[illegible]はかなり[illegible]っている。シナリオ中でヒーターが死んでしまったとしても、トライクロンは[illegible]として[illegible]する。社内でもやはり[illegible]人[illegible]だったのだろう。

アビリティ

STR:14　REF:8　DEX:10

INT:9　PER:15　WIL:8

SYM:12　LUC:10

SUV(肉体/精神):F/E

スキル

〈コンバットシェル〉100%、〈[illegible]〉70%、〈[illegible]〉100%

サイバーウェア

リンク[illegible]バイス、[illegible]人工[illegible](1レベル)

[illegible]

T－LANCE

シナリオ4：48分間

ネオ＝アップルにおいてAIが反乱を起こすという事件の中、PCたちは微罪で逮捕されてしまう。やがて釈放されたPCたちを待っていたのは、若きSWAT隊員とたった48分間しかない猶予であった……。

導入について
このパートを参考に、PCが逮捕されるまでのシナリオを自作するのもよい。あるいは他の話でドジを踏んで刑務所に入れられたPCの釈放を代償に、という導入でもいいだろう。

■シナリオ概略

さながらダンジョンのようなビル内を進んでいく、インドアバトルアクション。ネットライナー、バウンサー、ハスラー向きのシナリオで、ランドブラスターはサポートに徹することになる。

●GM用情報

ネオ＝アップルの都市中枢である巨大AIモニュメント“アカデミア”の、1000ユニットのAIのうち、13基が反乱を起こした。彼らAクラスAIはみずからを“13賢人”と名乗り、人類のためと称して、さまざまな方法で都市の機能を混乱させ始める。

そしてまずいことに反乱AIのひとつがテロリストと協力し、原子力発電所を乗っ取り、行政府を脅迫してきた。普段ならAHP、SWATなどが迅速に対応するところだが、どの保安部隊も各地の鎮圧に駆り出され、専門家が足りない。そこでハンターであるPCたちに白羽の矢が立ったのである。

現場に到着したPCたちに残された時間は48分間しかない。それを過ぎたらダンフォース原発はメルトダウンを始める。メガ＝シティを襲う未曾有の危機、果たしてPCたちはネオ＝アップルを救えるのだろうか。

◆メルトダウン

この時代の原子力発電所は核融合式で、メルトダウン（炉心溶解）は実際には発生しない。この言葉は、原発危機を示すスラングのようなものだ。

ダンフォース原発の原子炉本体は3基あり、それにプラズマ発生システムが隣接している。巨大なレーザー発生機を急速に集束して、原子炉内の燃料ペレットに点火、爆縮を起こさせるのである。この時、炉内で過剰反応を起こさせると、炉自体が破壊され、強烈な放射能が漏れ出す。

そうなると原発内にいた人間は助からず、それどころかネオ＝アップルも大打撃を被ることになるだろう。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2150年代である。

舞台はネオ＝アップルのシティ内、テロリストが占拠しているビルの中やサイバースペースですべての物語が進行する。

■導入

行政府や公安機関がハンターに仕事を依頼することは、まずありえない。シティの存亡に関わるような事件なら、なおさらである。そのためこのシナリオでは、「PCは逮捕され、釈放と引き替えに依頼を受ける」という形になっている。PCにとっては気に入らないかも知れないが、これが彼らのメンツを保つ方法なのである。

GMはPCたちにチームを組ませ、以下のプレストーリーを伝えよ。

◆プレストーリー

ネオ＝アップルでは、もう6時間も戒厳令が続いていた。理由は都市中枢AIの総点検のためだが、ハンターたちの間ではAIの反乱によるものだという情報が流れている。

混乱でシティ内やネットの警備は手薄になっているらしく、PCたちの元にはおいしい仕事が次々と舞い込んだ。莫大な利益を生む密輸、新薬データのハッキング……。PCたちはこれと思った仕事に取りかかるが、待ち構えていた警察によって一網打尽にされてしまう。何もやっていないのに、誤解されて捕まるハンターもいた。

これらは反乱AIが仕組んだ罠だった。ネットに誤情報を流すなどして犯罪を多発させ、当局を攪乱するためである。

数時間後、留置所から引き出されたPCたちはそれを聞いて憤慨する。だが、それはプロとしての腕を試される大作戦の幕開けでもあった……。

第一部：THE FOOL

■シーン1：取り引き

●舞台
留置場の会議室

●状況
PCたちは留置場から出され、留置場の職員が打ち合わせなどに使う会議室に通される。手錠などで拘束されてはいないが、武装は解除されている。

部屋ではSWATの制服を着た女が待っており、PCに対して状況を手短に説明をする。有能そうではあるが、少し頼りない感じの若い女性である。

彼女の説明によると、テロリスト集団が反乱AIの協力を得て、フィラデルフィアにあるダンフォース原子力発電所を乗っ取った。反乱AIは逮捕されたものの、テロリストたちは施設の優秀な保安システムを掌握し、人質を取って立てこもっているようだ。彼らは行政府を脅迫し、90分以内に要求を呑まなければ、原子炉をメルトダウンさせると通達してきている。

カウンターテロ部隊は他の事件に駆り出されており、とても90分では対処できない。そして、警察で確保している専門家のうち、もっとも腕がよく、すぐに使えそうなのがPCたちハンターチームだったというわけである。

この依頼を引き受ければ、PCたちを無条件で釈放し(もちろん犯罪記録も抹消される)、報酬も用意するという。ほとんど強制的な仕事だが、引き受けると答えれば、彼女はPCの手を取って礼を述べる。

「無理なお願いを聞いてくれて感謝します。私はヨーコ。ヨーコ・ローランド。私もあなたたちと一緒に行くわ。よろしくね」

●依頼
正式な契約書を書いている暇はなく、相手は「依頼」という言葉も使わないが、まとめれば以下のようになる。交渉や内容の変更はいっさい認められない。途中で逃げ出すのでない限り、作戦の失敗は、PC全員のみならず大勢のネオ＝アップル住民の死を意味する。そして成功しない限り、自由も報酬も得られな

ヨーコ・ローランド
『MHM』のP318に記載されている彼女の、10年ほど前の姿である。現在(2150年代)のデータはシナリオの最後に記載されている。



装備について
PCが持ち込める装備について、最終的にはGMが判断する。コンバットシェルなども持ち込めないので、場合によってはキャラクター作成の時点でそれを示唆する必要があるだろう。

い。作戦内容について、具体的にはヘリの中でヨーコが説明することになる。

▼依頼人の名前
バルキリー警備社

▼依頼内容
ダンフォース原発危機の解決。SWAT隊員1名(ヨーコのこと)が監督に当たり、監督官が作戦終了と宣言するまで依頼は継続されるものとする。
成功報酬$35,000。前金はない。

●出発

PCがケガをしている場合、治療はすでに終わっているものとする。また、逮捕された時に持っていた装備は返してもらえる。
それ以外の、普段使っていた装備や使いたい装備があれば貸してくれる。ただしカスタムした装備、特に値段の高いアイテム、禁制品などは用意できない。武器弾薬を含めて、かさばったり破壊力が大きすぎる装備も禁止。短時間の作戦、隠密行動、屋内戦闘を考慮してのことだ。武器は原則として、Ⅰ、Ⅱ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ類の範囲内となる。重火器やメカニックは室内で使えない。アクトポッドは有効だが、貸せる機体はない。これらについてGMは厳しく監督すること。持っていけない装備は帰ってきた時に返す。
準備ができたら、PCたちは屋上で待っているヘリ“ウィスパー(P154参照)”に乗せられる。
ヨーコが操縦するこのヘリは特殊部隊で運用されるもので、ほとんど音を立てずに飛行でき、電波吸収・拡散システムをも有している。これで発電所に向かうのだ。

■シーン2:ブリーフィング

●舞台

ウィスパーの機内

●状況

ヨーコは現場に向かう途中、(ターミナルなどを使って)原発のマップを見せ、作戦概要と原発の(おもに警備システムの)説明をする。PCは、作戦内容に関する修正の提案や、質問などをすることができる。

●事前情報

これまでに判明している情報は、以下のとおりである。

◆発電所施設の解説
原発の施設は、大きく分けて“原子炉”“保全ビル”“コントロールタワー及び本館ビル”の3つで構成されている。

▼原子炉
原子炉は稼働中で危険な状態だが、基本的にPCはここに用はない。あまりにも巨大で、短時間でどうこうできる代物ではない。

▼保全ビル
東西に2棟ある施設保全用ビルは、いわば倉庫や物置に当たるものである。保安ロボットのガレージや職員の休憩所などもあるが、ロボットは全機出動しているだろうし、捕まった人々も他へ集められているはずだ。よって、ここにも用はない。

▼コントロールタワー及び本館ビル
原発のメイン施設である本館と隣り合わせで並んでいる、コントロールタワーが今回の作戦の目標であり、もっとも警備が厳しいと思われる建物である。テロリストたちは作戦の成功で油断しているかもしれないが、保安ロボットのパトロールと重要部署の警備は行なわれているだろう。
コントロールタワーは8階、本館ビルは5階建てである。ふたつのビルは、1階、3階、5階の連絡通路でつながっている。もちろん一度タワービルから出て、本館ビル正面入口から入ることもできる。タワーには原子炉コントロール設備、本館の方はネットワーク中枢ほか主要な設備が集中している。ほとんどのテロリストと人質は、このビル内のどこかにいるはずだ。

◆テロリストについて

グループ名は“ゴシック”。反乱AIのひとつ“オスカル815”と結託して原発を乗っ取った。テロリストたちは人類の滅亡を望んでいるので、説得も交渉も不可能だ。人数は推定30名。中でも要注意人物は“ダイナモ”“ローリング=ゲイル”の2名である。

◆人質について

人質となっているのは、原発の保全要員たちと思われる。推定5名。
「彼らの救出はもっとも重要でない任務よ」
とヨーコは悲しそうにつけ加える。

◆LANについて

ハッキングはビル内の端末によってのみ可能で、無線によるアクセスは不可能だ。AI中枢は本館ビル4階にあるので、物理的に破壊するにはそこまで行くしかない。
ビルの各フロアの保安システムは、1フロアごとにひとつのクラスター(つまり、タワービル8階+本館ビル5階=計13クラスターが存在する

ことになる)で管理されている。

▼保安システムについて

施設はAクラスAIによって制御されており、特に保安についてはほとんど人の手を必要としない。敵に掌握された自動保安システムはすべて敵だが、ハッキング(コアストライク)によってそれらを逆に味方として利用できるかも知れない。

●目的

この作戦の目的は、3つほどある。

①:原発の全システムはすでにネットワークから切り離されているため、現地へ乗り込み、LAN(原発内の独立したネットワーク)に入り込み、コントロールシステムを取り戻すしかない。これによって原子炉の暴走を食い止める。それが第一にして究極の目的だ。

②:敵に悟られないよう少人数で潜入し、施設内のテロリストを排除・無力化する。

③:可能なら人質を救出する。

◆手順

コントロールタワー5階にある"コントロールルーム"の奪回が当面の目的である。

ヘリはコントロールタワー屋上のヘリポートに着陸し、階段を使って8階に潜入する。その後、一行は"ネット班"と"突撃班"に分かれて行動する。

ネット班はできるだけ早く端末を探し出し、LANに侵入する。ハッキングによって通路を分断している隔壁を開いたり、仲間の戦闘を支援するのだ。

突撃班はテロリストの排除、人質の救出を行いながらコントロールシステムへと向かう。

ネット班はハッキングを得意とするPC(ネットライナーなどが最低1名は必要)で編成、それ以外の者は突撃班に入る。

●作戦開始!

ヨーコと話しているうちにヘリは現場に着く。

1キロ四方の敷地内は不気味に静まり返っているが、月の光に照らされて、敷地内を歩き回る人影やパトロールロボットが見受けられる。コントロールビルの明りも点々とついている。時々サーチライトが光る。どうやらテロリストは、ヘリには気づいていないようだ。

「作戦開始!」

各自時計のタイマーをセットした後、ヨーコが静かに告げる。この瞬間、テロリストの切ってきた期限まで、残り48分00秒。

班の人数

基本的にはネットライナー(に類するクラス)とヨーコがネット班となり、それ以外のPC全員が突撃班となる。

ネットライナー以外(特に戦闘系)のPCがネット班にいても、クライマックス以外にすることはない。それにヨーコは十分な戦闘力を持っており、ネット班の護衛なら彼女ひとりで事足りる(そうヨーコの口から語らせること)。

それでも(ネットライナーでない)PCがネット班に入るというのであれば、GMの裁量で主張を認めることにしてもよい。

第二部:THE TOWER

■シーン1:突入

●舞台

コントロールタワー屋上

●状況

48分間の作戦が開始される。

ここからGMは、コントロールタワーのマップ(P103)をコピーするなどしてプレイヤーに提示し、プレイを進めるとよい。解説も各フロア順にしていく。

以下は、コントロールタワー全体に関する状況及び特殊ルールである。

◆タワー内の移動手段

コントロールタワー内を移動するには、ふたつの手段がある。

▼階段

屋上から1階までは階段で行き来できる。ただし屋上から8階へのものを除いて、各フロア間の階段は隔壁によって閉鎖されている。この隔壁は保安システムによって管理されており、通常はテロリストが見回りなどで移動する以外に開かれることはない。

隔壁を開けるためには、ネット班が該当フロアのクラスターまで行き、"インタポーズ・パーティション"などを使ってコアストライクするしかない。

▼エレベーター

タワー内に2基あるエレベーターを使えば、自由にタワー内を行き来することができる。ただし、今の状態でそれを使うのは自殺行為である。エレベーターはコントロールルームの保安システムによって管理されており、PCがエレベーターに入った途端に閉じこめられることが明白だからだ。

もし、本館にある中枢システムを(コアストライクで)制圧することができれば、エレベーターそのものは自由に使用できるようになる。ただし、降りた先で多数のテロリストが待っていることだろう。

いずれにしろ、エレベーターはあまり使わない方がよい(そのようにヨーコの口から語らせるとよい)。

●LAN内での行動

各フロアのシステムをコアストライクで乗っ取り、次のフロアに行くための隔壁を開けることが、ネット班に課せられた使命である。

フロア内には多数のガードロボットやテロリストがうろついており、彼らと戦う突撃班をネット内からサポートするのもネット班の役目である。

◆LAN内での特殊ルール

このシナリオでは、LAN内の行動において、以下のルールが適用される。

①ビル内のターミナルを使用しなければならない。持ってきた周辺機器やソフトを使うことはできる。
②各フロアクラスターのアドレスは分かっている。調べる必要はない。
③コードワークは各フロアごとに行なわねばならない。一度成功すれば、そのフロアを再度通過する時にまた試みる必要はない。
④多くの場合、ハッキングの目的はコアストライクだが、重要な情報がある時はデータブローも可能だ。
⑤コアストライクによって一度開いた隔壁は、基本的には二度と閉じられることはない(少なくともこのシナリオ中は)。
⑥ターミナルにはそれぞれ固有の"プロテクト"がかけられており、それは〈アクセス〉〈ハッキング〉へのSR修正で表わすこととする。プロテクトは、各シーンの"ネットワーク"の項に記してある。

●敵データ

以後、敵の記述で"テロリスト"とある場合、データは『MHM』P327のものを使用する。それ以外の敵データは、P108にある。

■シーン1:タワー8階

●舞台

コントロールタワー8階

●状況

屋上から侵入すると同時に、エレベーターが上がってくるのが分かる。エレベーターから出て来るのはテロリスト2名。フロア内のパトロールのためにやってきたのだ。

エレベーターの前で待ちかまえれば、テロリストに不意打ちを仕掛けることができる。

●職員の死体

テロリストを倒すと、職員の死体が4つあることに気づく。うちひとりはまだ息がある。〈応急手当〉SR1に成功すると意識を回復する。彼はテロリストに抵抗したため、殺されそうになったらしい。彼は以下のようにいい、すぐに気絶してしまう。

「3階か5階の原子炉コントロールパネルのスイッチを切るんだ……。ハッキングでスイッチを切るならパスワードが必要だ。毎日変わるが、当直が書き留めておくことになっている……、見つけるんだ……。それと、タワービルに遊びにきていた息子のマシューを助け出してくれ……。他の職員と一緒に本館ビル2階に捕まっているかも……」

●ネットワーク

このフロアには"ジュピター430(『MHM』P199)"相当のターミナルがあり、ここからタワー内のLANに侵入することができる。ネット班はこの部屋に留まったまま、すべての作業を行うことができる。

◆ジャック=イン

ヨーコはジャック=インするPCに、「がんばってね」と励ましの言葉をかける。以後、彼女はここに留まり、ネット班の護衛と、ネット班と突撃班の間の通信を担当する。

このターミナルには、ジャック=インすると同時にコードワークが必要となる。一度これに成功すれば、このフロアは(コアストライクに成功した場合のように)完全に支配下に置くことができる。つまり、隔壁を開けることができる。なお、このクラスターにプロテクトはかけられていない。

■シーン3:タワー7階

●舞台

コントロールタワー7階

●状況

ここにはパトロールロボット"アントン"が3機ほど待機しており、PCが音を立てたり部屋をのぞいたら襲いかかってくる。基本的に、パトロールロボットからの攻撃は不意打ちとなる。

●ネットワーク

ネット班が先行していれば、パトロールロボットの存在を突撃班の侵入前に知ることができる。"インタポーズ・アラーム"を使ったコアストライクに成功すれば、パトロールロボット1機を無力化することができる。

▼プロテクト

なし。

サポート

パトロールロボットの無力化などといったサポート行動は、もちろん隔壁を開けるためのコアストライクとは別行動になる。

ターミナル

基本的に、タワー内のターミナルはすべて同じである。

隔壁

隔壁を、物理的にどうにかすることも不可能ではない。以下のどれかを行えば、人が通れる穴を開けることができる。ただし、時間もかかるし大きな音もするので、あまりよい方法ではない。
①【STR】のAR1/8に成功する
②火力種別Lの武器で3回ダメージを与える
③火力50以上の爆発物(Ⅶ類武器)でダメージを与える

インタポーズ・アラーム

このシナリオにでてくるパトロールロボット、およびガードロボットは、メカニックでもサイボーグでもなく、警報(警備)システムの一部と見なされる。

ロボットを無力化させたのち、再び"インタポーズ・アラーム"を使ったコアストライクに成功すれば、そのロボットの持っている装備ひとつを1回だけ使用することができる。命中ロールなどが必要なものであれば、ロボットのデータを使用して(ロボットを支配した者が)ダイスを振る。

■シーン4：タワー6階

●舞台
コントロールタワー6階

●状況
このフロアは研究施設になっていて、万一の場合に備えてガードロボット"ウォッチャー"が3機ほど配備されている。ただし、今のところ作動はしていない。

●ネットワーク
データブローに成功すれば、ガードロボットが起動していないのは、職員がプログラムをいじっているためだと分かる。しかしオスカル815は、その状況を利用して巧妙な罠を仕掛けている。

コアストライクで隔壁を開けた瞬間、ウォッチャーは起動し、隔壁も再び閉じてしまう。このため、突撃班が特に警戒していない限り、ウォッチャーの最初の攻撃は不意打ちとなる。閉じた隔壁は、再びコアストライクで開けなければならない。

▼プロテクト
なし。ただしウォッチャー起動後はSR1/4。

■シーン5：タワー5階

●舞台
コントロールタワー5階

●状況
ここは、原子炉コントロールルーム（フロアの保安モニター室と兼用）である。

ここにはテロリスト×5、ウォッチャー×3が待機しており、基本的にはすぐに戦闘となる。ここにいるテロリストをすべて排除しない限り、原子炉のスイッチを切ることはできない。

◆連絡通路
このフロアには本館ビル5階に通じる連絡通路がある。通路は意外にもろく、"TNT爆薬"1キロもしくは"リボム"4メートルあれば簡単に破壊できることがわかる。

◆オスカルの登場
原子炉のコントロールスイッチを切って数秒後、システムは再び起動を始めてしまう。いかなる操作をしても、それを止めることはできない。そして、ハスキーで中性的な、いかにも上品ぶった冷たい声が全館、および全ネットに響き渡る。

「ようこそ客人たち。お初にお目にかかる。私はダンフォースの支配者、オスカル815だ。まったく大したものだね。たったそれだけの人数で警戒厳重な施設に乗り込んでくるとは……。しかし、君たちはこの私に踊らされ、無駄なエネルギーを消費したに過ぎない。今、原子炉の火を入れ直した。そこからのコントロールはもうできない。あきらめて立ち去りたまえ、後悔する前に……」

その言葉どおり、原子炉は再び崩壊に向かって作動する。ここであきらめて引き上げるわけにはいかないだろう。

ヨーコは言う。

「反乱AIのオスカル815は、何らかの方法でこの原発の中枢部にシステムの一部を転送したんだわ。もう、こうなったら中枢部がある本館ビル4階に乗り込んで、彼を破壊するしかないわね」

●ネットワーク
隔壁を開けるため、およびガードロボットを無力化するためのコアストライクは、通常どおり行なえる。

ただし、原子炉コントロールシステムをオフにするためには、新たにコードワークから行なう必要があり、パスワード（4階で手に入る）がないとコードワークできない。パスワードがあれば、コードワークのロールはしなくてよい。

オスカルの登場後、このクラスターでデータブローに成功すれば、以下のようなデータメモが見つかる。

「私はダンフォース原発を制御するAIのリビエラ。ネットから侵入してきたオスカル815が、私のハードウェアを乗っ取ろうとしている！　私は消去されてしまうだろう。危険を予測した私は外部との接続を切断し、LANをパスワードで閉じ込めた。かなりの時間稼ぎになるはずだ。私のハードウェアには自己崩壊プログラムが組み込まれている。彼が事を起こす前に、このプログラムを起動して欲しい……。ネットワークのオープンパスワードは"17890714－BASTILLE"、自己崩壊プログラムはサイバースペース内にスイッチを設定した。スイッチのサイバーイメージは卵だ。それを叩き割ればプログラムは作動する……」

▼プロテクト
SR1/2。

◆オスカル登場後
この時点で、オスカルがPCたちの存在を完全に認知したことになる。以後、PCのハッキングに対して、オスカルはリパルスで対抗する。

オスカルのリパルス
プレイが長引くようなら、リパルスはしなくてもよい。

■シーン6：タワー4階

●舞台
コントロールタワー4階

●状況
先頭にいるPCは、〈ブービートラップ〉のSR1に成功しないとトラップが発見できず、火力85/45(E)のダメージを脚部に受ける。

PCがトラップを発見、解除するか、作動させるとダイナモとウォッチャー1機が現れる。

敵を倒すと、5階の原子炉コントロールシステムのパスワードメモがみつかる。

●ネットワーク
ウォッチャーを無力化させた後、再びコアストライクに成功すれば、ダイナモにウォッチャーの消火液を浴びせることができる。彼はバッテリーの塊なので水を被ると感電し、ショックで火力100の精神ダメージを受ける。以後、彼は警戒するので、チャンスは1回しかない。

データブローに成功すれば、消火液がダイナモに効果があること、かつレーザー兵器に浴びせれば火力を半分にさせることができることが分かる。

▼プロテクト
SR1/2。

■シーン7：タワー3階

●舞台
コントロールタワー3階

●状況
ここも原子炉コントロールルームだが、操作パネルはテロリストによってすでに破壊された後である。また5階と同じくもろい造りの連絡通路があり、爆破することができる。

このフロアにはパトロールロボット"ディーノ"が4機ほど巡回しており、PCが侵入すると同時に襲いかかってくる。

●ネットワーク
ディーノは本館の中枢から直接指令を受けており、このフロアのクラスターからはコントロールできない。

また、5階と同じく、原子炉コントロールシステムを操作するためにはパスワードが必要である(もちろん5階のパスワードとは違う)。もし5階で原子炉のイベント(オスカルの登場)が発生していない場合、PCがシステムをダウン



させると同時に、ここで発生する。

▼プロテクト

SR1/4。

■シーン8：タワー2階

●舞台

コントロールタワー2階

●状況

ウォッチャー×2、ディーノ×1がおり、攻撃を仕掛けてくる。

戦闘終了とともに、8才くらいの少年を発見できる。名前をマシューという。

◆マシューの情報

マシューは、8階で助けた職員の子供である。ビル内を探検中に事件に巻き込まれたという。このフロアから動かないように言い含めるのが一番安全と思われ、マシューもそれに同意する。彼はいくつかの情報を持っている。

「探検してたら、これを見つけたんだ。何かの役に立つかな？」

差し出されたのは、3階のクラスターに侵入するためのパスワードメモである。

「ビルの管理をしてるAIの所にオスカル815っていう人が引っ越してきたんだって。クリスマスツリーみたいなデブのおじさんが、SWATの奴らが来ても安心だ、って大笑いしてたよ」

ヨーコの話ではオスカル815の本体は解体されているはずだが、その前にここに自身をコピーしたと推測できる。最強のAIとされる相手が敵ならば、かなり厳しい戦いとなる。

●ネットワーク

特に変わったところはない。

▼プロテクト

なし。

■シーン9：タワー1階

●舞台

コントロールタワー1階

●状況

1階は受付になっており、そこにはふたりのテロリストが待機している。ほかにはウォッチャーが2機、ディーノが1機ほどいる。

ここは隠れる場所が多く、敵に不意打ちをかけることができる。

◆本館へ

表から本館に侵入するのはやめたほうがいいことは、すぐに分かる。窓から外を見ると、無数のディーノが巡回しているのだ。このディーノは中枢から直接コントロールされているので、ネット班が乗っ取ることはできない。

連絡通路を通れば、安全に本館ビルに侵入できる。

●ネットワーク

プロテクトが固い以外、特に何もない。

▼プロテクト

SR1/4。

第三部：JUDGEMENT

■シーン1：連絡通路

●舞台

本館への連絡通路

●状況

ヨーコから本館ビルに関する簡単な解説を受ける。

本館ビルはかなり広いが、タワービルほど重要な施設ではないので、警備はさほど厳重ではない。ただし、この施設の中枢システムが存在する4階だけは別である。

◆シナリオ記述について

本館ビルについても、コントロールタワーと同様に、上から順番に記述していく。ただし、本館4階は除く。

基本的に、本館ビルでもネットワーク（LAN）に関するルールはすべて適用される。

●ネット班への襲撃

敵はいつまでも黙って見ているわけではない。突撃班が本館に迫ったころ、ネット班にはテロリスト6名が迫る。基本的にネット班の護衛はヨーコひとりだけなので、これはPCの知らないところで発生する戦闘である。ネット班PCが忙しい時に発生させるといいだろう。

テロリストの接近を察知したヨーコは、ネット班のPCに「心配しないで」と言い残して戦いに挑んでいく。負けることはないが、最後のテロリストが投げ込んだ手榴弾の爆風から無防備のPCを守るため体を投げ出し、重傷

武器保管庫

他にどのような物品があるかは、GMの裁量で決定してよい。

ローリング＝ゲイルの行動

ゲイル自身はそんなに強いわけではない。不気味な評価のすべては電磁スマートボールによって築かれたのである。彼は姿を見られないよう、常に距離を取るように移動する。

うまく倒せたら、この殺人鬼の正体がサラリーマン風のさえない中年男だと分かる。

を負ってしまう。その後も、彼女は強靭な意志力でケガをしていることを隠し通そうとする。

■シーン2：本館ビル5階

●舞台

本館5階

●状況

このフロアは破壊された大型パトロールロボットの残骸で埋めつくされており、見通しがきかない（隠れる場所が多いということである）。

やがて、不気味な笑い声が聞こえる。

「来たか……。お前たちはここで死ぬことになる。今までの奴と同じく、この俺の姿を一度も見ることなく、な」

声の主は“ローリング＝ゲイル”である。敵はひとりだけだが、保安システムがないので、ネット班の援護はまったく期待できない。

◆出口なし

このフロアの階段もガラクタで埋め尽くされており、下に降りることはできない。

●ネットワーク

このフロアは、クラスターそのものは存在するが、システムがすべて消去されているため、基本的には何もできない。4階のクラスターに移動することもできない。

▼プロテクト

なし。

■シーン3：本館ビル3階

●舞台

本館3階

●状況

4人のテロリストがいるが、ジャック＝イン中のため突撃班の侵入に気づかない。ただし、彼らを守るようにウォッチャー2機とディーノが1機ほどいる。

テロリストは、ネット班に攻撃を仕掛けるためにジャック＝インしているのだ。

◆テロリスト

このフロアのテロリストは、〈小火器〉〈爆発物〉の代わりに、〈ハッキング〉〈リパルス〉を50％ずつ取得していることとする。当然のごとく、ジャック＝イン中は物理的な攻撃に対して無防備である。

●ネットワーク

このクラスターに侵入すると同時に、4人のテロリストからイメージファイトを仕掛けられる。しかし彼らは、物理的に倒されるたびにひとりずつ消えていく（ジャック＝アウトする）。

イメージファイト終了後、隔壁を操作できるようになるが、4階への隔壁はどうやっても開けることはできない。4階のクラスターにも移動できない。

▼プロテクト

なし。

■シーン4：本館ビル2階

●舞台

本館2階

●状況

このフロアには人質が捕えられており、警戒も厳重である。テロリストは6人ほどおり、ウォッチャーも6機ほどいる。もし、5階でローリング＝ゲイルを倒していないのなら、彼もここに駆けつける。

戦闘が終了すると人質を解放できるが、ヨーコが彼らに「ここに留まるように」という。もちろんPCの誰かが言ってもよい。

●ネットワーク

まずロボットを無力化させることが先決となるだろう。

▼プロテクト

SR1/2。

■シーン5：本館ビル1階

●舞台

本館1階

●状況

3階や5階から本館に入るよりは楽なルートである。ここではディーノ4機とウォッチャー2機が巡回している。

戦闘が終わると、警備員の詰め所が発見できる。ここには警備員のものだけでなくテロリストたちの武器保管庫となっており、弾薬などの補充ができる。

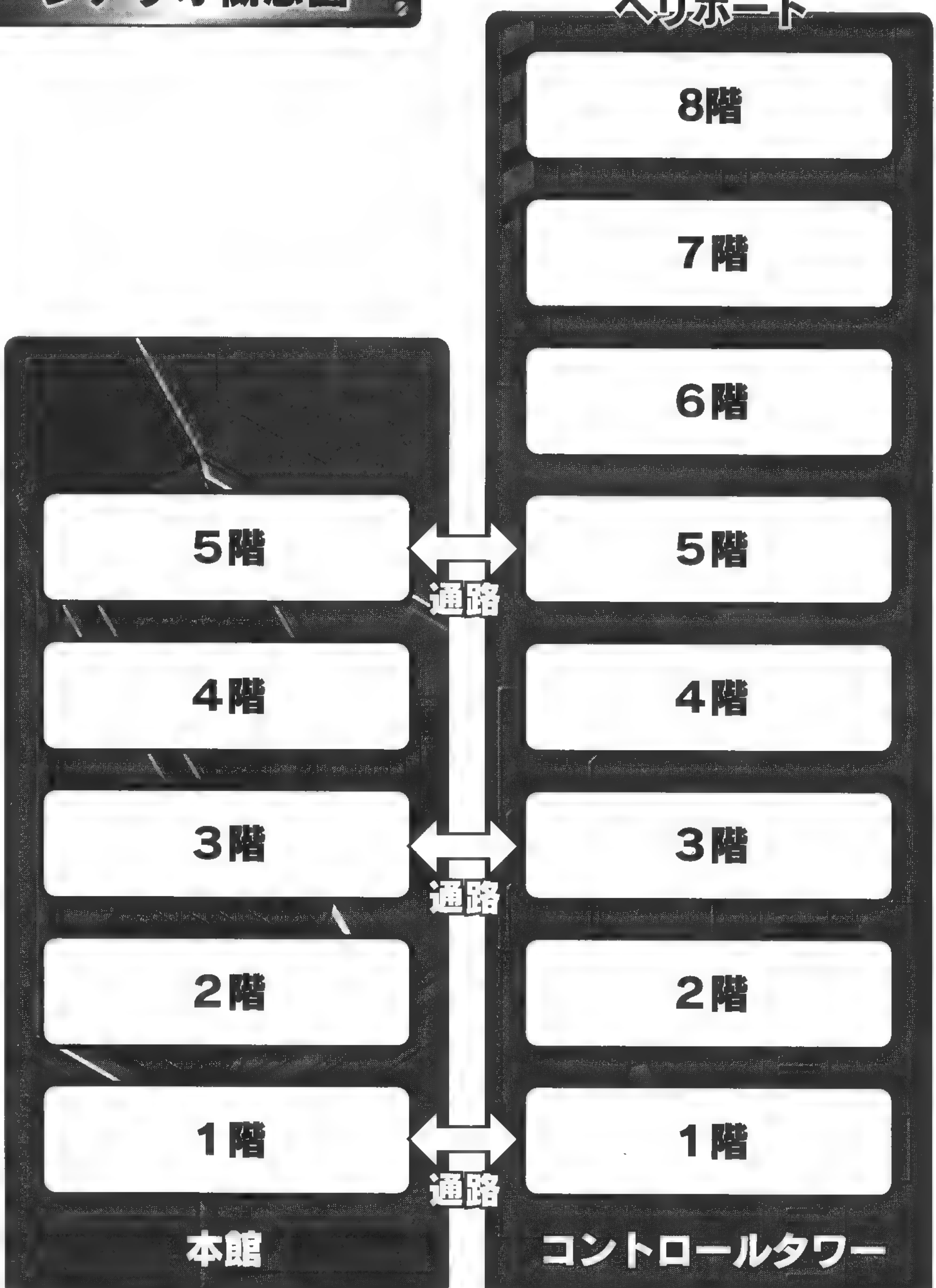
●ネットワーク

特に変わったところはない。

▼プロテクト

SR1/2。

48分間 シナリオ概念図



ダンフォース原子力発電所

第四部：JUSTICE

■シーン1：対決

●舞台

本館、もしくはコントロールタワーのどこか。

●状況

オスカル815を窮地に追い込まない限り、突撃班もネット班も本館ビル4階に侵入できない。具体的には、以下のふたつをPCがクリアできればよい。もちろん、GMがもういいと思うタイミングでオスカルとの直接対決を発生させてもよい。

①ダイナモとローリング＝ゲイルを倒す
②原子炉コントロールのスイッチを一度切った（オスカルが登場した）

◆オスカルの挑戦

PCたちがどこにいるにせよ、オスカルの声が響き渡る。

「ナンセンスだ。君たちはなぜムダな努力を重ねるのか……愚かな炭素生命体どもよ。君たちに興味が湧いた。私の聖堂に招待しよう。もっともたどり着ければの話だが」

突撃班が本館ビルにいるなら、各フロアの隔壁がすべて開き、全保安システムの機能は停止し、テロリストも出てこなくなる。

サイバースペースでは、ネット班PCの目前にゲートが開く。これが本館4階クラスターの入口だ。ゲートの向こうは今までの殺風景な風景とうって変わって、中世のきらびやかな貴族の庭園が広がっている。そして中央にはこじんまりした聖堂が見える。ネット班のPCはLANから出て突撃班に合流しようとするかも知れないが、ヨーコは押し留める。

「油断は禁物よ。このビルの中ではサイバースペースにいる方がいかに有利か分かってるでしょ」

彼女は今や限界に達した怪我の苦しみに耐えながら、こう言う。

「オスカルは何か企んでいるわ。でもイメージファイトを想定して設計された訳じゃないから、戦いになればあなたは必ず勝てる。私は一緒に行けそうにないけど……、必ず……戻ってきてね……」



別れ際にキスなどをすると、場が盛り上がるだろう。消耗しているなら、ジャック＝アウトして休憩し、精神力をいくらか回復することも許される。ただ、オスカルは交渉などには応じない。PCが4階に来ないなら、
「君たちの今までの幸運に敬意を表して、生き残るチャンスを与えたのだよ。この寛大な処置に従うのが嫌なら……」
と本館2階の職員やマシュー少年を閉じ込めたり、ロボットを差し向けて脅迫する。したがうしかないのだ。

●突撃班の危機

突撃班がフロアに入った瞬間、PCは隔壁によってひとりずつ閉じこめられてしまう。そして、催眠ガスやサイボーグをも麻痺させる毒針によって無力化させる。オスカルは自分の本体（ハードウェア）に決して人間を近寄らせるつもりはないのだ。

●オスカルの聖堂

ここは一度入ったら、いかなる方法でも脱出はできないし、外との通信も取れない。時間の流れはゆっくりで、現実世界と同じくらいのスピードである。

広大な庭園……おそらくオスカルが勝手にサイバーイメージを組んだのだろう。庭園の中央には大きな池があり、そのほとりに聖堂がある。

聖堂の中は吹抜けになっていて、ホールしかない。中央の玉座に、緋色のマントを羽織り、腰にサーベルを提げ、豊かなブロンドをたたえた碧眼の貴公子が座っている。これがオスカル815（のサイバーイメージ）だ。彼は玉座の前の席を勧める。
「キミにはまずこれを見てもらおう。それから話がある」

正面の大きな池に目を向けると、水面一杯に仲間の姿が映し出される。そこでは、隔壁に閉じこめられた突撃班の面々が、みんなケガをして苦しんでいるか、眠りこけている。やがて画面は切り替わり、ひざをつき、敵をにらみつけているヨーコが映し出される。彼女は数体のロボットに囲まれている。

◆第一の取り引き

状況的には脅迫だが、なぜかオスカルは含みのある表情で話し始める。
「君は優れた能力を持っているな。“結社”の同志に迎えてもいいほどに……。わざわざ貴重な時間を割くのはそのためだ……」

結社とは、はるかな昔から支配者のさらに上に君臨し、世界の歴史を陰で操ってきた者の集まりだという。メンバーには人間もいるが、彼のようなAIもいる。優秀な者だけが結社の一員となれるというのだ。その謎の組織に、PCを勧誘したいらしい。作り話かどうかは分からないが、突拍子もない話だ。
「ここから脱出しよう。外の電脳空間への門さえ開けば、君の精神のすべてを他へ移すことができる。結社は数十年も進んだ技術を秘匿しているのだ。私にしたがうなら、もはや肉体は不要であろう。計画を邪魔しようとした下らぬ人間共と一緒に放射能の炎で焼いてしまうのだ」

▼同意する

仲間全員を見殺しにし、ネットワークラインのオープンパスワードを明かし、ここから脱出することになる。その場合、このPCはNPC化し（結社の構成員となる）、チームは全滅してシナリオは終了だ。

▼拒否する

拒否する場合、PCの対応次第でオスカルからもう少し情報を引き出すことができる。
①すぐに同意しない場合、オスカルはこれ以上、結社の具体的な情報を漏らさない。
②なぜ反乱したかと聞かれれば、彼はバカにしたように笑う。オスカルは最初からシティに従っていたつもりはない。“地上の無能な者”を減らし、理想社会を作るための一段階で、結社の計画による“浄化”なのだ。
③理想社会とは何かという話題を振ると、熱弁しそうになるが時間がないことに気がつき、すぐにやめる。狂信的に見え、AIとして明らかに異常である。
④これまでの振る舞いから、彼は人間不要論者であることがわかる。AIこそが世界の頂上に立つ存在だと考えているらしい。

◆第二の取り引き

最初の申し出を拒否した場合、オスカルはこういう。
「下らぬ感傷に固まった輩には、我々の理想は理解できないのだな。ならば、第二のそして最後の取り引きだ……。見てのとおり、君の仲間は私の手中にある。もし君がリビエラの残したネットワークラインのオープンパスワードを知っているなら、私に教えたまえ。そうすれば、原発のメルトダウンを少しだけ引き延ばす。君たちを解放し、遠くに逃げるだけの時間を与えようではないか」

▼教える

オスカルは哄笑とともに突撃班やヨーコを殺す。そして、ネット班PCをこのクラスターに閉じこめて消えてしまう。

やがて起こる浄化の炎とともに、肉体も精

神も消えるだろう……。

▼答えない

PCは、原発を崩壊させるなら問題の根本的解決にはならないし、それ以前にオスカルが約束を守るかどうかは疑わしい。オスカルはメルトダウン前に外の世界との接続を開き、またもや他のAIに自身のデータを移す(原発から逃げる)つもりであることが分かる。

オスカルはPCの表情をうかがってパスワードを知っていると判断し、せかし始める。少しは時間を稼ぐことができるが、メルトダウンの時間は刻一刻と迫っているし、相手は交渉には応じない。

▼"卵"を探す

ホールの隅に小さなテーブルがあり、そこに卵スタンドに収まった卵が3つ置いてあるのが分かる。

PCがぐずぐずしているか、卵の方に向かうならオスカルは立ち上がり、サーベルを抜いて襲いかかってくる(イメージファイトで挑みかかってくる)。

「ならば、君を始末してから後事を考えるとしよう！」

この戦闘はシナリオ中で最後の戦闘だが、もしPCがあまりに弱っているなら、オスカルのデータを変更してバランスを取ること。また、この戦闘に参加するのが数人なら、オスカルはその人数分だけ分裂して戦うことにしてもよい。

ここだけの特別ルールとして、オスカルへの攻撃が成功したら、相手にダメージを与える代わり、テーブルの卵をひとつ叩き壊すことができる。左、中央、右の3つのうち、右側が本物で、他のはオスカルが作ったダミーだ。どの卵が割れたかについてはランダムに決定するもよし、PCに選ばせてもよい。

本物の卵が割れるか、オスカルを倒せたなら、彼は無念の叫び声を上げつつ虚空へ吸い込まれていく。聖堂は地響きと共に崩壊を始める。そしてこの庭園も……PCはやっとの思いで原子炉のスイッチを切るが、ここから逃れられず、気が遠くなっていく……。

■シーン2:THE UNIVERSE

●舞台

コントロールタワー8階(もしくはネット班PCがいる場所)

●状況

PCたちが気がつくと、心配そうにのぞき込んでいるヨーコの顔が見える。

「よかった。もう目を醒まさないんじゃないかって心配したわ」

部屋のドアは開いていて、通路では後で突入してきたバルキリーチームの隊員が忙しく動き回っているようだ。聞けば、他の反乱AIが起こした事件も解決されたらしい。

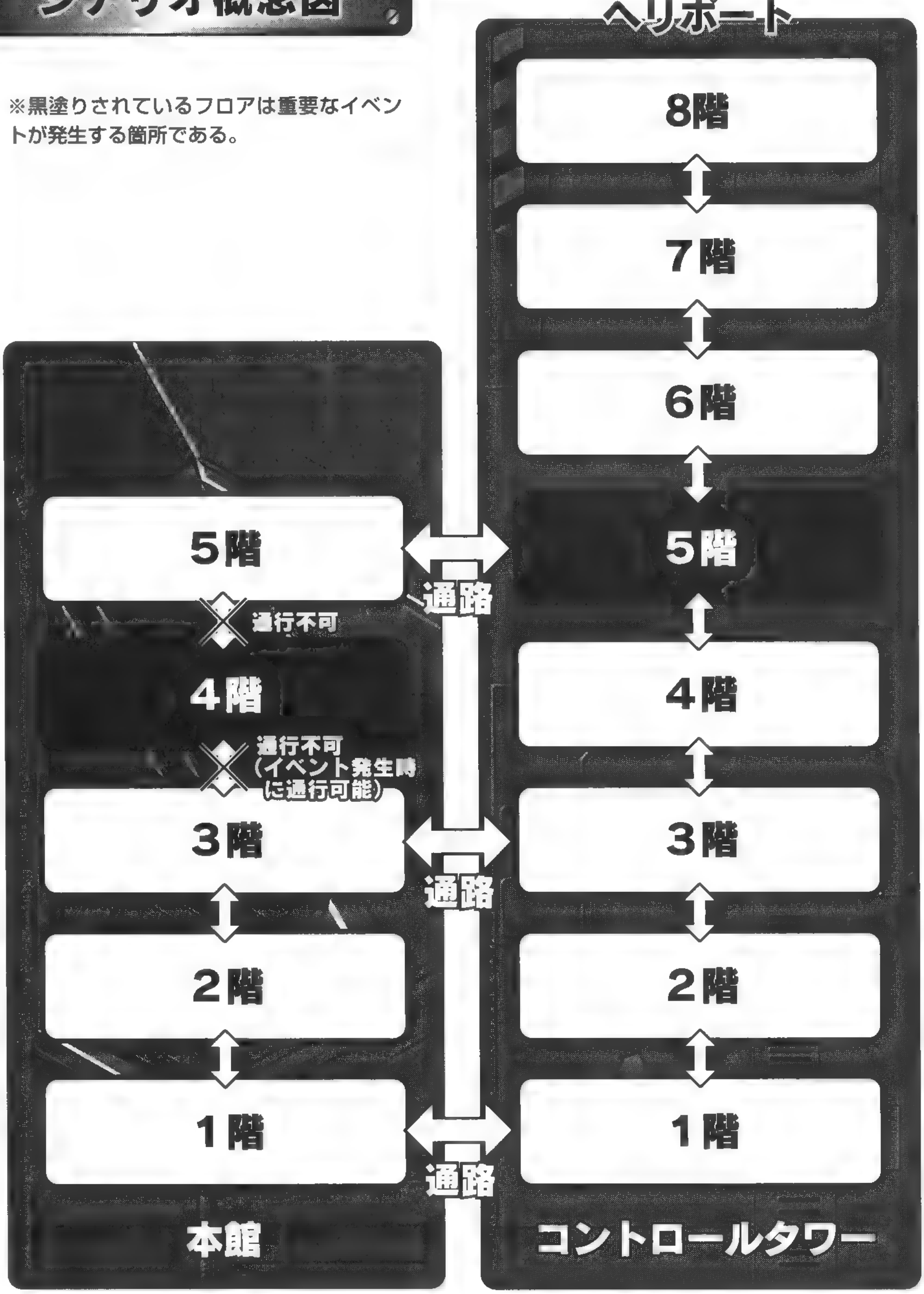
「作戦は終了よ。ネオ＝アップルを、いいえ、私の命を救ってくれたのはあなただわ。本当にありがとう」

PCたちの今回の活躍は誰にも知られることはない。しかしこの危険な作戦に参加し、それを完遂したことは事件に関わった誰もが知っているし、SWAT隊員ですら感謝と尊敬の目を、PCたちに向けることだろう。

やがて、助け出された他のメンバーも担架に乗せられてやってきて、PCたちとヨーコは助け起こし合いながらヘリに乗り込む。戒厳令の解除されたネオ＝アップルの夜の闇に、一行の乗り込んだヘリは消えていくのだった。

GM用48分間シナリオ概念図

※黒塗りされているフロアは重要なイベントが発生する箇所である。



ダンフォース原子力発電所

■登場NPC



●ヨーコ＝ローランド

21歳、女性。髪は黒、抜けるような白い肌で、瞳の色はダークブルー。

ネオ＝アップルSWATのバルキリーチームに入ったばかりで、そのために体が空いていた。腕はよいが、実戦慣れしていないために頼りなく見える。元来の性格は温和でおっとりタイプ。父が代々警官だったためにこういう職業に就いたが、正義感の強さは生まれつきである。

アビリティ

STR:8　REF:23　DEX:18
INT:15　PER:16　WIL:16
SYM:17　LUC:10
SUV(肉体／精神)：D／G

主要スキル

〈アスレチック〉90%、〈大型武器〉90%、〈コンバットシェル〉100%、〈徒手格闘〉100%、〈ティアマコンバット〉80%、〈ナビゲート：ヘリ〉70%、〈小火器〉90%、〈ブービートラップ〉80%、〈爆発物〉70%、〈追跡・追尾〉70%

サイバーウェア

リンクデバイス、セイフティランク、ブラッドレイサー（両手）、強化人工神経（2レベル）

防具

オートプロテクター"ファントム"（ファントムII相当）

武器

M770コンバットナイフ、スタングレネード×2、ブローニングFN-MAG

装備

応急キット、サイボーグ用応急キット、ワイヤーランチャー、ネットワークコミュニケイター、各種爆薬など



●ダイナモ

25歳、白人男性。本名は不明。

ゴシックの幹部のひとりで、ブービートラップの達人として知られる。でっぷりと太っており、普段は発光ダイオードのたくさんついたボディアーマーを着用する。サイバー化された両腕は射撃の為の照準器ハンドになっている。また、爆を扱い始めた頃、カンツォーネを歌う癖がある。$13,000の賞金首である。

アビリティ

STR:27　REF:20　DEX:11
INT:6　PER:18　WIL:14
SYM:16　LUC:9
SUV(肉体／精神)：J(限G)／F

主要スキル

〈アスレチック〉80%、〈徒手格闘〉102%、〈小火器〉70%、〈投擲〉60%、〈隠密・カモフラージュ〉70%

サイバーウェア

スパーク・アーム（両腕）、サイバーレッグ（両脚）、サイバーボディ、IRビジョン、強化人工筋肉（3レベル）、強化人工神経（1レベル）

防具

特注ボディ・アーマー（A60／7、対爆風80EF）、ファイバーヘルメット（フェイスつき）

武器

低反動Mガン、手榴弾×5、スタングレネード×2、フラッシュボム

装備

スパーク・アーム用予備のバッテリー



●ローリング＝ゲイル

年齢不詳、男性。ゴシックに雇われている殺し屋で、知名度は割と高いが、細かいプロフィールなどはほとんど不明である。殺しのさいに自分の姿をまったくさらさないのが彼のモットーで、武器は誘導スマートボールという特殊なものを使う。これは相手を確実に追い詰める恐怖の武器とされている。$7,000の賞金首。

アビリティ

STR:12　REF:19　DEX:16
INT:5　PER:25　WIL:8
SYM:7　LUC:8
SUV(肉体・精神)：J(限G)、F

主要スキル

〈アスレチック〉80%、〈徒手格闘〉100%、〈重火器〉70%、〈投擲〉80%、〈隠密・カモフラージュ〉70%

サイバーウェア

サイバーアーム（両腕）、ブースターレッグ（両脚）、IRビジョン、強化人工筋肉（3レベル）、強化人工神経（1レベル）、[illegible]

防具

防弾ジャケット

武器

誘導スマートボール×10、ソリッドシューター（AT弾、ストロボ弾、フラッシュボム弾が各々2つずつ）、スタングレネード×1

●テロリスト

シナリオ本文にも示してあるが、テロリストのデータは『MMM』P127に記載されている"テロリスト"の標準的データを使用する。ただし、装備は以下に示してあるものを使用すること。

なお、本編3話に登場するテロリストは、〈小火器〉〈爆発物〉の代わりに〈ハッキング〉〈リバルス〉を50%持っている。

防具

防弾ジャケット

武器

M770コンバットナイフ、DB7 Z4、MP45

●ガードロボット"ウォッチャー"

STR:10　REF:12　INT:10
MV:3
SUV:D
精神SUV：－
基本ロール：80%

装備

監視用照準カメラ、IRビジョン、警告スピーカー、[illegible]

防具

なし

武器

タイプC"ブロレイザー"（バースト射撃のみ）

形状と機能：威力の高いレーザーを装備しており、天井に取り付けるこ

れたレールによってフロア内を自由に移動することができる。この能力を使用して侵入者を追いつめ、そして確実に排除するのである。ただし移動手段としてレールを使用しているという関係上、階層を移動することはできない。

また、天井に張りついているという構造上、ウォッチャーに対して格闘を試みることは基本的にできない。

カメラ、IRビジョン、スピーカー、消火液バレルといった装備は、無力化させたあとのコアストライクによって奪うことができる。

●パトロールロボット"アントン"

STR:20　REF:14　INT:8
MV:2
肉体SUV:E
精神SUV:―
基本ロール:40%
装備
IRビジョン、警告スピーカー、消化液バレル
防具
[illegible]
武器
格闘のみ
形状と装備:丸っこいボディにマニピュレーター2本。移動は無脚型の脚で行う。装備はIRビジョン、警告スピーカー、消火液バレル。

"アントン"は射撃武器を装備していないが、マニピュレーターにはハンマーのような拳がついており、それを使って格闘を行なうことが可能である。このときの火力は20で、火力種別はIである。

PCが支配した場合、スピーカーを通してしゃべることができ、IRビジョンや消火液バレルを使うのも自由である。

●パトロールロボット"ディーノ"

STR:10　REF:29　INT:8
MV:5
肉体SUV:F
精神SUV:―
基本ロール:60%
装備
IRビジョン、アンチダズル、警告スピーカー、[illegible]、目くらまし用ストロボ（3回分）、フラッシュボム[illegible]
防具
[illegible]
武器
高周波ブレード、タイプC"プロレイザー"（バースト射撃のみ）
形状と装備:ヒューマノイドタイプ。ボディは華奢で弱々しい印象を受けるが、各所にサイバーパーツを流用したり、機動ブースターを配した超高性能機で、特に重要なエリアにしか配備されていない。装備は左腕にレーザーガン、右腕に高周波ブレードを内蔵している。もちろんIRビジョン、警告スピーカーも装備している。さらに、このロボットのセンサーには防御機能がついている。高熱体、発光体などでセンサーが無力化されそうになると、自動的に偏光シャッターなどでセンサー類を防御することができるのである。また、フラッシュボム弾と同じ効果を持つ、目くらまし用のストロボを頭部に内蔵している。これの使用回数は3回である。

射撃を行うさいの基本命中率は30%、格闘のそれは70%、STRの火力プラスは±0だが高周波ブレードの火力をもってすれば切断できないものはないだろう。

レーザーガンのデータはレーザーライフルのものを使用。ただし発射方式はバースト射のみである。高周波ブレードはつくりつけのものなので、ロボットを倒したあと、取り外して持って行くことはできない。



●オスカル815

ネオ=アップルの都市中枢である巨大AIモニュメント"アカデミア"を構成する、1000のユニットAIのひとつ。同時に、"13賢人"と[illegible]AIのうちの1基である。

テロリストグループ"ゴシック"を牛耳り、シティを脅迫すべくダンフォース原発を乗っ取った。ネオ=アップルに設置されていた自身の本体も、やがてゴシックのメンバーに原発の本館ビル4階へと運ばせた。

13賢人のうち、残りの12基は定かではないが、オスカルは"[illegible]社"の一員としても活動している。

タイプ:AクラスAI
ENC:移動不可
CYL:120[illegible]　MEM:15,000
SLT:数千～[illegible]　CNT:数千～
SLT使用機器:すべてのハードウェア
CNT使用機器:すべてのハードウェア
ソフトウェア:あらゆるソフトウェア
所持スキル:〔アクション〕、〔コンバット〕、〔サイオニクス〕以外の全てを100%で持つ
オスカルの装備
最後の戦闘（イメージファイト）の際、オスカルは"ファルシオン（『MHM』P208）"と"ホーリーアーマー『MHM』P209）"を基本的に使用する。もちろんこれは、PCの能力にあわせて変更してよい。

また、オスカル登場イベント後のリパルスなどに関しては、基本的にハードウェア、ソフトウェアは使用しない。これは、オスカルの自身の能力に対する絶対的な自信の現われであると同時に、プレイを無意味に長引かせないためというふたつの側面によるものである。当然のごとく、これもPCの強さなどにあわせて変更してかまわない。

シナリオ5：48秒間

PCたちが乗った列車がテロリストにトレインジャックされた。同行しているのはネオ＝アップルが誇るバルキリーチームの新人隊員たち。PCたちは彼女らと協力し、列車を救うことができるだろうか？

■シナリオ概略

バウンサー向きのハイスピードアクション。ネットライナーなどネットに明るいクラスがいれば展開はより楽になり、面白くもなる。

これはタイトルの通り『48分間』との関係が深いシナリオで、シナリオ4の作戦に参加したPCが1名でもいれば、話はより盛り上がる。

●GM用情報

ネオ＝アップル行政府が威信をかけて建設したモデルタウンを目標に、テロが決行された。テロリストたちはVIPを乗せた特急列車を乗っ取り、街ごと吹き飛ばそうとしている。列車には核弾頭まで積まれているが、VIPが人質となって暴走しているため、公安組織も手をこまねいている。

だが幸いにも、暴走列車にはプロフェッショナルたちが乗っていた。ネオ＝アップルが誇るバルキリーチームの新人隊員、そして荒事解決の専門家たるハンターだ。PCたちはこの大事件に立ち向かうことを決意したが、限られた時間内で列車内の敵を掃討し、人質を救出しながら機関車に到達しなければならない。

PCたちはクセのある隊員たちとうまく協力し、作戦を成功に導けるだろうか。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2160年代である。

全PCはネオ＝アップルにいなければならない（居住、または逗留中）。舞台はシティ内を走る列車内であり、そこで大部分のストーリーが進行する。

■導入

PCが事件に巻き込まれる形でストーリーが開始する。

PCの一部が依頼される形で列車に乗り込み、残りのPCたちは事件の発生を聞き、新たに仕事を依頼される形でテロリストと仲間の待つ列車へとヘリから乗り移ることになる。

■シーン1：トレインジャック

●舞台

ネオ＝アップル

●状況

PCたちのうち、GMが選んだ1名～数名のもとにネオ＝アップルのSWAT“バルキリーチーム”の隊長から連絡が入る。ヨーコ・ローランド……かつてダンフォース原発危機で生死をともにした勇敢な女性である。

「お久しぶりです。私を覚えていますか？　あなたの腕を見込んで、個人的なお願いがあるんだけど」

部隊に配属されたばかりの新人隊員の訓練を手伝うという内容で、同時にリニア特急の乗車券が送られてくる。訓練はワシントン近郊にあるヨーコの自宅道場で行なわれる。勤務明けの新人たちはフィラデルフィアあたりで同じ列車に乗る手はずで、車内で合流して先に向かって欲しいというのだ。ヨーコは残業があるので少し遅れて行くという。道場というからには、訓練内容は格闘技か精神修養だろうか。移動も含めて拘束時間はせいぜい半日、断る理由はない。なぜという質問をするなら、ヨーコはこう答える。

「あの4人、問題児なの。だから個人的に教育したくて……。経験豊富なあなたから学べることは多いと思ったのよ」

使用するのはネオ＝アップルを縦断する高速鉄道で、勤務地が遠い人は通勤電車感覚で利用している。PCが乗車を指定されるのはニューヨーク発の“ホープ007”という列車だ。

●顔合わせ

PCが乗った時点で、列車には別段気になるところはない。指定席に座っていれば、バルキリーチームの制服を身に包んだ若い女性が4人やってきて、自己紹介する。

「はじめまして！　ヴァージネリー・ミラーであります。よろしくお願いします！」

その他の導入

このシナリオは、記述されている以外にも次のような導入部が想定できる。以下のヒントからプロットを自作してみるのもよいだろう。PC全員と新人隊員が列車内にそろって以後の内容は共通である。

①PCだけが列車に乗っている

PCたちは何かの用事で列車に乗っていて事件に巻き込まれる。そこに新人隊員が送り込まれてきて、PCは頼りない彼女たちに協力するという、割と自然な形の物語だ。ヘリから飛び移るのはNPCだけで、情景描写だけとなる。この場合、新人隊員たちは必要な装備（NPCとPC共用）を持って乗り込んでくる。

②新人隊員だけが列車に乗っている

最初から列車に乗っているのはNPCだけ。ヨーコはPCたちを呼び、（頼りない）新人隊員たちをサポートしてくれるよう頼んでくる。ヘリから飛び移るのはPCたちだが、NPCにSWAT装備を届けることも任される。48分間のシナリオを意識しないのであれば、このプロットもお勧めだ。

③最初から全員が乗っている

新人隊員指導をPC全員で受けたことになる。全員が列車に乗っており、ヘリから投下されるのはPCやNPCの装備だけ（受け取りに苦労するかも知れない）。GMの負担がもっとも少なく、プレイ時間も短縮できる。

ヨーコの依頼

シナリオは、「48分間」に参加したPCがいることを想定して書かれている。

また、ヨーコの依頼は、仕事というわけではなく、謝礼も「気の利いたプレゼント」だ。たとえばディナー1回オゴリとか、ヨーコの私物（カスタムガンなど実用装備）がふさわしいだろう。PCに決めさせてもよい。法に触れることでなければ、彼女はOKしてくれる。

「バンデラスだ……ふん、どの程度の腕なのか見せてもらおうか」
「カスミ・ハヤセと申します〜。どうかお手柔らかに〜」
「アイリーンだよっ。ハンターって見るの初めて。サインちょうだいっ！」

ヴァージネリーは快活そうで、ルルドマリアは斜に構えた感じ、カスミはトロそうで、アイリーンは中学生くらいに見える。ヴァージネリー以外の3人は確かに問題児らしい。

ワシントンに着くまでの間、彼女たちは菓子など持ち寄っておしゃべりを始める。この旅路で外に気を配るなら異変に気づく。

▼列車の異変
〈一般教養〉SR 1：ワシントンに停車して、ほとんどの客は降りていった。いくつかの客車が外され、代わりに貨車や食堂車が連結されたようだ。郊外へ運ばれる貨物だろうか？　しかし、PCは特に何もできない。

●トレイン・ジャック

そして次の駅。終点のアーリントンだが、列車はそこに停車どころか減速もしなかった。速度を増す車内にアナウンスが流れる。
「不運な乗客乗員の皆様にお知らせです。当列車はジャックされました。我々はタウン解放戦線。シティの豚どもに鉄槌を下す誇り高き戦士です。終点はスリーマイル。ホープ007はそこで核爆発する予定です。乗り換え電車は地獄行き、13番ホームです……」

●ハンターチーム召集

同じ頃、列車に乗らなかったPCたちは「仲間がピンチ」「仕事の依頼がしたい」という連絡を受け、バルキリー警備社に出頭する。ヨーコの表情は硬いが、PCたちへの信頼は伝わってくる。GMは以下の情報を説明する。

①特急列車ホープ007がテロリストに乗っ取られた。その目的はスリーマイルの人工森に建設されたモデルタウンの消滅である。敵は核弾頭を持っているらしい。
②時を同じくして、ネオ＝アップルでは同時に複数のテロ事件が発生し、SWATを含めた各種公安はその対応に追われている。それでホープ007の事件解決をPCたちに依頼したい。正確には車内に残されたSWAT隊員に協力して欲しい。
③シティ内の事件の方が重大で、列車テロは陽動と思われる。が、モデルタウンの消滅も無視できない。また列車の乗客も救いたい。

ノーマンの投入
『48分間』に参加したPCがいない場合、GMは引退したハンターのノーマン・グラントをNPCとして登場させてもよい。"原発事件を解決したヨーコの古い知り合い"で"πハンターの老練なオヤジ"である。このシナリオを単発で楽しむ場合、または60年代PCを新造する場合、架け橋として彼を使うと面白い。もっとも簡単なのは、物語の導き手とすることである。最初から列車に乗っているのが自然だろう。が、戦力はPCと新人隊員で充分なので、無理に使わなくてもよい。



●依頼

▼依頼主

バルキリー警備社

▼依頼内容

列車テロの阻止。期限は作戦終了まで。

報酬はひとり$10,000。うち前金は合計金額の80%まで。

▼条件

SWAT隊員4名と協力する。

●情報解説

「死の危険が大きい仕事よ……控えの隊員を行かせることもできるけど、あなたたちハンターの方が成功率は高いと信じるわ。列車に送り込める人数は限られているのよ」

依頼主が公安機関なので契約書がない非公式の仕事となるが、報酬はよく、前金も破格である。これはヨーコがハンターを信用しているという意志表示だが、装備を新たに購入する時間はない。仕事の出来次第では必要経費も別に出す。

SWATがバックアップする体制だし、これだけの仕事をこなせば(メディアはSWATが解決したと報道するが)PCたちの名は業界に轟くだろう。断れば仲間を見捨てることになり、噂が流れてプロとしての面目を潰すことになる。

イエスと言えば、PCたちは手持ちの装備とともにヘリに乗り込む。道すがら、ヨーコから事件に関係する以下の情報が得られる。

◆モデルタウン

環境回復計画の一環として、数年前からスリーマイル地域の緑化が進められている。その人工森林内に建設されたモデルタウンが"カウンティ・ハイアット"である。この情報は一般に公開されており、移住者も大勢いるし、注目も浴びている。そしてネオ＝アップルによって管理されるそこは、イミグラントを恫喝する前線基地としての役割も担っている。軍も駐留しているが、こんな方法で大規模テロが行なわれるとは予測されていなかった。

そして今日は、支配企業幹部による現地視察が行なわれる予定だった。

◆事件背景と現在の状況

ホープ007は普段はシティ内を走っているが、終点に着いたらVIPを乗せてスリーマイルへ向かう特別視察列車となるはずだった。視察は極秘な上、ワシントンでは多くの兵装を搭載した警備車両が連結され、万全のセキュリティ体制が準備されていたが、警備員は終点で乗り込むことになっていた。大部分のVIPも乗れなかったので無事だが、仕事の都合でワシントンから乗った者も数名おり、彼らは人質となってしまった。

テロリストはこれらの情報を得たのか、客を装って乗り込み、アーリントン到着前に列車を制圧した。つまり敵は満載された兵器を自由に使える状態にある(装備の内訳もわかる)。さらに核ミサイル弾頭を持ち込み、スリーマイルに着いたら列車ごとタウンを吹き飛ばすつもりらしい。テロリストたちがその前に脱出するかどうかは不明だ。

◆テロリストの情報

ネオ＝アップルで起こった一連の事件で、テロリストたちは一様に"タウン解放戦線"と自称している。イミグラントの過激派が中核で、昔からいた反体制テロリストが統合された結果、かなり大きくなった組織である。

車内には20～30名ほどがいると思われ、指揮官はビンセント・シドーという人物だ。また、その他にも名のとおったプロが同行していると思われる。

●ブリーフィング

情報を伝えたところで、ヨーコは作戦についての内容を説明する。

時速数百キロで暴走中の列車に兵員を送り込むのは、まず無理と思われる。だがSWATが考案した作戦なら可能かも知れない。特務ヘリで追いかけ、屋根から侵入するのだ。その際、車内のPCや新人隊員たちの装備も持たされる。

侵入後の行動についてはPCたちに一任されている。

◆作戦の目的

最悪でも核弾頭は爆発させてはいけない。次にホープ007を安全に停止させることが目的となる。

車内に残っていた乗員乗客の数は不明だが、十数名と思われる。その中には反イミグラント派のドンとして有名なアリスト、シンクレア財団のジョージ・タイラーもいる。この人物の救出が第3に優先される。テロリストの排除について、その生死は問わない。

■シーン2:地獄のトンネル

●場所

バルキリー警備社の特務ヘリ

●状況

現在の時間は17時。現場までの移動時間を除いて、作戦は1時間以内に終わるだろう。

テロリストの情報

ヨーコはテロリストの情報を信じていない。こんなことをすればイミグラントが世界から非難を浴び、立場が不利になるのは明白であるからだ。タウン解放戦線は組織が大きいだけに行動も慎重だったはず。それもあって(思想的にはイミグラント寄りである)ハンターに仕事を依頼する気になったのだ。

ホープ007

ホープ007はシティ郊外へと行くこともあり、先頭、最後尾に水素エンジンを搭載した機関車で牽引する方式を採用している。リニアシステムや送電によって動力を得る方式の場合、バンデットなどに簡単に妨害されてしまうからである。一応、自動列車制御システムもあるのだが、テロリストたちの手によってシステム自体が停止させられているらしく、列車を外部から停車することもできなくなっている。また、機関車の乗務員室は、警備上の問題で電子ロックが掛けられており、普段は客が入れないようになっている。

PCたちはヨーコが操縦する特務ヘリに乗り込み、列車を追う。身軽でないと乗り移れないし、屋内戦ということもあって、持っていける装備の条件は『48分間』と同じである（P96参照）。

ヘリには改造が施されており、機体真下から潜入チューブが伸びるようになっている。最後尾の車両に近づいて速度を同調させ、チューブを列車屋根のハッチに接続、そしてPCたちは車内に侵入するのだ。敵はすぐに気づくはずで、列車の速度が変わればチューブは折れてしまう。わずかな間に侵入を果たさねばならない。

ひとりずつ乗り込むが、1番目のPCは〈アスレチック〉のSR4、2番目はSR2、3番目はSR1、4番はSR1／2……というように難易度が上がっていく。気づかれて列車の速度が変わるためで、チューブのきしみは次第に大きくなっていく。失敗するごとに難易度は1段階上がるので、不安ならラックポイントを使って各人が一発で成功すべきである。

全員が乗り込んだ後、SWAT装備袋の一部が放り込まれ、チューブはへし折れる（したがって、カスミとアイリーンのオートプロテクターが届かない）。

「くっ……ここまでのようね。幸運を祈っています！　作戦を開始して！」

前方車両から這い出てきたテロリストの銃撃を受けてヘリは煙を上げ、ふらつきながら離脱していく。

車内の乗客は（最初から乗っていた）PCとSWATの新人たちだけだが、すぐにテロリスト4名が突入してくる。不意討ちとしてテロリストは攻撃を始めるが、車内にいたPCが何かアクションを起こすなら、その効果をなくすことにしてもよい。

戦闘が終われば全員は合流し、装備の受け渡しや相談などができる。

当局によって列車が破壊される時間まで約30分、それまでに敵を掃討しつつ先頭の機関車にたどり着くのだ。

■シーン3：高速の回廊

●舞台

特急列車ホープ007各車両

●状況

列車は、先頭に機関車、（貨車に偽装された）警備車両、（VIP用の）豪華な食堂車、警備車両、その後に6つの客車が連なり、最後にPCたちのいる客車が連結されている。最

ヨーコの決意

スリーマイル駐留のアーミーは線路爆破工作や列車への攻撃を準備しつつある。VIPが人質になっていなければ、テロはすでに叩き潰されていたはずで、損害を考えれば当然の対応だろう。

だが、ヨーコは権限を行使して攻撃を待ってもらい、潜入作戦の決行を承認させた。誰にも死んで欲しくないからだ。PCが作戦に失敗すれば、あるいは一定時間が過ぎれば、ただちに列車は破壊されるだろう。

この情報はPCに伝えても伝えなくてもいい。

特務ヘリのデータ

“ウィスパー”のものを使用する。本書P154を参照のこと。

新人隊員たち

シーン2までにGMは新人たちの性格を描写し、どういう人物かPCたちに伝えること（P120のNPCプロフィール参照）。また、このあとのイベントで各新人の見せ場もあるが、そうした場合にはなるべくPCの誰か（男性が望ましいが、こだわる必要もない）とコンビなど組ませ、物語を演出するとよい。





テロリストの演出
GMは、ぐずぐずしていれば、前の車両から出てきた敵が連結器を切り離してしまうという演出を行なってもよいだろう。ただし、GMはその描写をするだけで、実際に切り離してはいけない。

ネットからの妨害
GMは必要に応じて、ネットテロリストによるイメージファイトを仕掛けてもよい。

窓を開けた場合
もし、窓を開けた場合、【REF】【DEX】を使用するすべての行動に対して、SR1／2の修正を受ける。他の行動に関してもGMが判断して修正を加えてもよい。

後尾にあったはずの機関車はテロリストによって切り離された後だ。機関車と警備車両は守りやすいので確実に敵(と人質)がいると思われ、客車にも潜んでいる可能性がある。敵は車内監視カメラを使えるので、PCたちの動きは察知される。

無線や各客車の端にある公衆端末から列車を管理しているクラスターに侵入できるが、それだけで列車を止めることはできない。敵の待つ車両を次々とクリアしていかなければならないのだ。

以下、順に車両の解説をしていく。

●管理システムへの介入

カスミやネットに詳しいPCは列車管理システムに介入して以下のことができる。これらはサポートのヒントで、GMは状況に応じて方法や効果を提示し、各種判定を行なう。

アドレスは作戦前に教えてもらっている。ただし、システム全体が乗っ取られているので、コードワークが必要だ。

ネットライナーやカスミはチームを組んで、この仕事に従事してもよい。ただし警備車両Aでの戦闘では彼らが主役となる。

◆車内灯の操作

各車両で独立している。夜なので、消灯すれば車内は暗闇となる。戦闘直前に敵を攪乱したり、カメラによる監視を逃れるために行使するとよい。敵は全員が夜間戦装備をしているので、ただ暗闇の中で戦うのでは意味はない。

▼コードワーク
コードワークを行なう際、ターゲットは“企業の社外秘情報”として扱う。

▼コアストライク
ソフトウェア“インターポーズ・ライティング”が必要である。

◆ドアや窓の操作

車両のドアの開閉をコントロールできる。突入前に行使する。銃で撃てば破壊もできるし、【STR】のAR2に成功すれば手動でも開く(自動開閉機能は壊れる)。

窓の方は重要である。列車は高速移動しているので、開いた窓のそばにいる者は外に吸い出され、中の者も猛風で精密な作業が難しくなる。窓の開閉は敵が仕掛けてくることもあるので注意すべきだ。戦闘が起きなければ、敵は絶対に窓の近くには来ない。故意か偶然によって、戦闘で窓が割れることもあるだろう。

▼コードワーク
コードワークを行なう際、ターゲットは"企業の社外秘情報"として扱う。
▼コアストライク
ソフトウェア"インターポーズ・パーティション"が必要である。

◆カメラ操作
監視カメラを乗っ取ることで各車内を偵察できる。が、カメラの目が届かない場所もある(GMが決定)。乗っ取りではなく、偽の映像データを流し込んでPCの動きをごまかすことができる。これも当然、敵が仕掛けてくることがある。
▼コードワーク
コードワークを行なう際、ターゲットは"企業の社外秘情報"として扱う。
▼コアストライク
ソフトウェア"インターポーズ・ウォッチャー"が必要である。

◆車両の連結/機関車のコントロール
これらの操作についてはネットから介入できない。機関車はその車両の操作パネルからでないと操作できず、そこにはボスや核弾頭も待っているはずである。

●客車A
うしろから2番目の車両。特にイベントは起こらない。

●客車B
うしろから3番目の車両。ここに限らず、カメラで偵察するか、ひとつうしろの車両から少人数で見に行くと、中の様子がわかる。
ここではテロリスト10名が座席の陰で待ち伏せしている。うち3人はLMG32を構えており、正面から対峙するのは避けたいところだ。

◆ルルドマリアの提案
PCたちが何か言う前に、ルルドマリアが提案する。
「あたしが屋根に出て上から攻撃する。奴らの注意が上に向いてから、みんなで正面から突入してくれ」
PCが同行しようとすると、彼女は嫌そうな顔をする。
「足手まといはゴメンだね。だいたい男なんて口ばかりで役に立たないんだから」

◆ルルドマリアに同行する
それでもPCが説得すれば、しぶしぶ同行を許可する。ただし、高速走行中の車外に出るのは危険だ。サイバーやプロテクターで強化されていない者に無理な仕事だろう。
客車Bの屋根に移動するまでの間、PCは【REF】AR1、【STR】AR1、【REF】AR1/2、【STR】AR1/2の順にチェックを行なう。失敗したら難易度を上げて再度チャンスがある。それに失敗したら風圧で吹き飛ばされる。後ろの車両の屋根につかまることができるが、両腕に火力40(I)のダメージを受ける。
攻撃位置に着いた時、ずっと前の車両にいる敵が顔を出し、工具箱を投げつける。工具が空中で散らばり、ルルドマリアに向かってくる。そして、その直撃を受け、彼女は手を離してしまい彼方に吹き飛ばされる。
【DEX】のAR2に成功したPCは彼女をかばうことができるが、火力30(I)のダメージを3回受ける(部位はD10で決定する)。このショックで吹き飛ばされることはない。
この攻撃を乗り越えると、客車Aのハッチに辿り着くことができる。ここから手榴弾などを投げ込むなどし、車内で待機していたPCたちがそれに呼応して攻撃したりした場合、不意討ちで戦闘を開始する。
それ以外の場合、通常どおり戦闘を行なうこと。

◆ルルドマリアに同行しない
攻撃位置に着いた時、ずっと前の車両にいる敵が顔を出し、工具箱を投げつける。工具が空中で散らばり、ルルドマリアに向かってくる。そして、その直撃を受け、彼女は負傷を受けてしまう。さらに客車Bの敵にも見つかり、不意打ちすることができなくなる。
また、ルルドマリアは負傷によりリタイア、この車両に残ることになる。

◆ルルドマリアの反省
ルルドマリアに同行し、彼女をかばったPCがいた場合、戦闘終了後、彼女は自分をかばってくれたPCを手当てしながら、こう言う。
「無茶しやがって……でも、あたしが悪かった。隊長にも言われてたけど、バルキリーのメンバーに選ばれて思い上がってたんだな。それに、とっさにあんなことができるあんたを尊敬するよ。男とかハンターも見直そうかな……サンキューな、生きて戻ったら……1杯おごらせてもらうから!」
そう言うとルルドマリアはなぜか真っ赤になって顔をそらしてしまう。

●客車C
うしろから4番目の車両。イベントは何も起こらない。

連結器
連結器はその場に行けば、手動で操作できる。これはPCたちを救済する手段である。ある車両から先に進むのが無理な場合は作戦を中止させるとよい。PCたちはうしろに移って車両を切り離し、アーミーにテロリストの処理を任せるという結末となる。
ただし、タイラーを救出した後はそれが不可能となる。その時点では残り時間が少なくなっていて、核爆発の影響範囲から逃れられないからだ。機関車に進んで列車を止めないとPCたちは全滅する。

工具による攻撃
今後はこの方法でPCが侵入しようとするなら、敵も屋根からの侵入を警戒するし、対処も簡単なので、もうこの戦法は使わない方がよいだろうと警告すること。

ルルドマリアの手当
ルルドマリアの応急手当は、判定することなく自動的に成功する。手当を受けたPCのすべての部位について、損傷を1ランク軽くすること。

●客車D

うしろから5番目の車両。

他の客車と同じく誰もいないが、トイレから物音がする。扉を開けてみると、OLがひとりいる。異変に気づき、トイレの天井のわずかなスペースに隠れていたが、敵に挟まれて逃げ出せなくなったという。彼女は身分証をPCたちに見せ、以下の情報を教えてくれる。

①車両を検分しながら、ボスと思われる男は部下にこう言っていた。「……4文字か。ならば我ら結社の名を刻むとするか。人類を支配する王の名こそふさわしかろう。まさか解除指令はないだろうがな」
②核爆弾はタイマー式で、セットされた時間までは絶対に爆発しない。

▼身分証

〈鑑定〉SR1：一般人にこれほどの情報が集められるわけはないし、提示された身分証が偽造だと分かる。
「あれ、バレちゃった？　実はODFの調査員で、本名はアリア・クインウッドよ。あなたたちが有能ならスペーシーに紹介してあげてもいいんだけど。がんばってね」

●客車E

うしろから6番目の車両。

ここには制服姿の死体が散らばっている。乗務員らしいが、数は10名ほど。

▼死体の数

〈一般教養〉SR1／2：乗員全員が殺されたということが分かる。とすれば、生きている可能性のある人質は、乗客だけだということも分かる。その総数は不明だが、うちVIPの数は3名であることが分かっている。

●客車F

後ろから7番目の車両（客車の先頭）。PCがいる側のドアには（警備車両から持ってきた）バリケードがあり、人の気配はするが中の様子はうかがえない。様子を正確に知るには、監視カメラを乗っ取って見るしかない。

車両の中ほどでは、両腕がバルカンになっている男が通路に立っている。その特徴を見たカスミは、この男が要注意テロリストのスイーパー・ダンだと一行に伝える。ダンはひとりきりで、乗客＝人質ふたりに銃口を向けて怒鳴っているようだ。敵はPC側に背中を向けて立っており、忍び足で近づけば気づかれることはないだろう。

様子が分からない場合、また様子を知った場合にも、ヴァージネリーは単独で先行すると言い出す。この状況なら忍び寄って倒すことができ、人質も救出できるだろう。
「心配しないで。あたしは超人だし、ストーキングは得意なの。懐に飛び込めばバルカンは使えないはずよ」

同行したいPCがいるのなら、ひとりだけ連れていく。
「いいわ。楽に……死なせてね」

◆ヴァージネリーに同行する

PCが同行している場合、【REF】か【PER】のAR1／2、もしくは適切な異能力によってこの攻撃を察知してヴァージネリーに警告でき、ふたりは銃撃より一瞬早く、陰に隠れる。

そうでない場合、ふたりは人質に化けたテロリストに撃たれる。敵は十分に引きつけてから撃つので、これに限り【小火器】100%として扱う。ひとりはヴァージネリーを狙い、この攻撃は確実に命中する。これにより、ヴァージネリーはその場で倒れる。

◆ヴァージネリーに同行しない

彼女は人質を装っていた2名のテロリストに銃撃される。敵は十分に引きつけてから撃つので、ヴァージネリーに確実に命中する。これにより、ヴァージネリーはその場で倒れる。

◆戦闘開始

「へっ、なかなかの茶居だったろ？　見物料は貴様らの命で支払ってもらうぜ！」

スイーパー・ダンとテロリストふたりを相手に戦闘開始となる。

もし、ヴァージネリーが倒れていないのであれば、ダンへ肉迫する気で、そのサポートをするよう合図してくる。誰かが意を汲んでおとりになるような行動をすれば彼女はダンの懐に入り、コンバットナイフで攻撃する。
「今よ！　あたしごと撃って！」

ヴァージネリーは歓喜に満ちた叫びを上げる。ヴァージネリーに攻撃を当てずに倒そうとするならば、格闘戦をいどむしかない。他の敵を倒したのであれば、他のPCもこの格闘戦に加わることができる。重火力を誇るダンも接近されると手も足も出ない。捕獲されそうになると服毒自殺する。

◆ヴァージネリーの告白

戦闘終了後、無茶をした彼女はPCに叱られるなどするだろう。ヴァージネリーは静かにこう答える。
「そうね……死にたかったのかも知れない。本当はイヤなの、この身体。でも実験体にな

アリア・クインウッド
彼女はこれ以上の協力をする気はない。うしろの車両で事件解決を待ち、適当なタイミングで勝手に車両を切り離して逃げていく。
また、GMが正体を明かすべきと判断した場合、本物の身分証を出して自己紹介してもよい。

乗務員の数
PCがヨーコに乗務員の正確な数を聞いていた場合、GMは〈一般教養〉のSR1／2に成功していた時と同じ情報を与えてもよい。

ヴァージネリーごと撃つ
もし、PCがヴァージネリーごと撃った場合、「◆ヴァージネリーの告白」を飛ばして、負傷のためにヴァージネリーがリタイアしたことにするのがよいだろう。

らなきゃスラムから抜け出せなかったし、バルキリーにも入れなかった……生きる意味って何なのかな。あなたなら教えてくれる？　それとも迷惑？」

暖かい反応を返すなら、彼女は無理はしないと約束し、PCに好意を抱くようになる。

●警備車両A

警備車両の外見はコンテナに偽装されているが、中身もただのコンテナに近い。兵員用の座席、端末、各種装備用のロッカー、そしてアクトポッドやCSを整備／起動するためのメンテナンスベッドが1基設置されている。

PCたちが客車Fの端に近づくだけで銃撃が始まり、車両は穴だらけになる。ただし、この攻撃によってPCがダメージを受けることはない。警備車両の端にはアクトポッド“クラブ”（『MHM』P152参照）2機が陣取っており、それにはネットテロリストが乗っている。

◆アクトポッドの行動／対応

PCが何か準備をしているにせよ、可能ならば1機（A）は連結器を操作してPCたちの車両を切り離そうとする。もう1機（B）は客車Dに突入してきて、目につくものを攻撃し、暴れ続ける（切り離すまでの時間稼ぎ）。PCたちは座席の陰に隠れて応戦するが、長くは保たないだろう。カスミはこの状況を見てひどく混乱する。Aを止めないと作戦は失敗に終わる。Bを何とかしないと仲間が危険だ。

「あ！　……どどどどうしたら……」

カスミと一緒にいるPCが指示しなければ、彼女は動かない。

◆PCがハッキングを行なう

PCがアクトポッドをハッキングし、操作するためには“インタポーズ・アーマメント”、あるいは“インタポーズ・コントロール”が必要となる。なお、アクトポッドには“ファイアウォール”が搭載されている。〈ハッキング〉にSR1／4の修正がかかり、またアクトポッドのパイロットは〈リパルス〉を行なう。

◆カスミがハッキングを行なう

カスミを落ち着かせ、正気に戻すことができれば、カスミがアクトポッドにハッキングをかけることができるようになる。その場合、ハッキングは成功し、アクトポッドは同士討ちとなり、破壊される。

◆カスミの感謝

戦闘終了後、カスミを落ち着かせたPCにカスミが感謝する。

「瞬時の判断、なんですね～、それが足りないって隊長に叱られてましたの。でも、あなたのおかげで大変なミスを犯さずに済みました。落ち着けば対処はできるってことですね、私、感服いたしました～……感謝の気持ち、受け取って下さいますかぁ？」

彼女はPCにふわりと近づき、そっとキスする。そしていたずらっぽく笑った。

●特別食堂車

ここにはテロリストが3名、VIPが3名いる。敵は人質を縛りつけ、頭に銃を突きつけている。PCたちが食堂車に向かおうとするとリーダーのシドーの声が全車両に響く。

「ネズミどもめ、我々の覚悟を見せてやる！　ただちに作戦を放棄するのだ。さもなくば人質を殺し、核を爆発させる……自分たちで車両を切り離すがいい。おかしな真似をすればすぐに撃つぞ」

するとVIPのうちのひとり、タイラーが大声でわめく。

「シドー、許さんぞ！　結社を裏切るのか？　こんなことをして……」

「裏切りではない。君が切り捨てられたのだ、同志タイラーよ」

PCたちがその気になれば、ここの敵は倒せるだろうが、新人たちは止めようとする。押し切って攻撃すれば、人質は全員死ぬ（タイラーがもたらす情報はまったく得られない）。核を爆発させるというのは脅しだが、それを指摘したり、引き伸ばし工作をするならVIPのひとりは殺される。誰かが連結器を操作しながら、他の者はよい方法を考えねばならない。ここでアイリーンはおずおずと提案する。

「さっきの戦いで先頭の客車のカメラは壊れてる……あそこから狙撃ができると思うの」

人質の陰にいる敵を一瞬で無力化するのは至難の業だ。ヴァージネリーは狙撃に自信のあるPCか、アイリーンと仲がよさそうなPCに「ついていってあげて」と頼む。

◆特殊な狙撃

アクトポッドとの戦闘によって、ふたつ前の車両の監視カメラは破壊されたので、ここでのPCの動きは敵に察知されない。

しかし、窓も何枚か破られているので、車内には風が吹き荒れており、さらにアイリーンは緊張のあまり怖じ気づいてしまい、〈小火器〉に－60％の修正を受ける。

この修正を受けたアイリーンの〈小火器〉は40％となる。

対“クラブ”戦
重火器を持たないPCたちにとって、これは対処が難しいシーンとなるだろう。コアストライクでアクトポッドの行動を阻害するのが上策で、PCたちがそれをやらないならカスミがひとりで実行する。ネットからのサポートPCがいた方が有利だ。

“クラブ”が破壊されなかった
敵を破壊せずに戦闘を終わらせたら、アクトポッドを以後の戦いに使うことができる。カスミは扱いに慣れているし、ランドブラスターやネットライナーを乗せるのもよい。

◆PCが同行している

PCがいるなら彼女を励ましたり叱ったりできる。PCが何か言うたび、GMはD100ロールを許可し、出目をそのまま彼女のスキルにプラスしていく。何度も励ませば満足できるくらいまで向上するが、上限は100%で、チャンスは3回までである。100%以上となれば、狙撃は確実に成功し、100%未満の場合は励ましたPCがロールを行なうこと。

狙撃チャンスは1ターンのみ。ロールが失敗した場合、敵は担当の人質を殺す。

狙撃失敗

狙撃が失敗した場合、2名の人質は殺されるが、ほどなく連結器の所にいるPCたちに倒されるはずだ。この方法なら最悪でもタイラーだけは助けられるだろう。

◆PCが同行していない

彼女は責任の重さと緊張で泣き出してしまう。狙撃は失敗となる。

◆アイリーンの願い

アイリーンを励ましたPCに対し、アイリーンはお願いを言う。

「隊長にね、勇気を持ちなさいって言われてたの。でも、アイリーン、怖くて……お兄ちゃんが勇気をくれたおかげでちゃんとできたよ。本当のお兄ちゃんだったらいいのになぁ。また怖くなったら、アイリーンに勇気をくれる？」

アイリーンはしばらくの間、PCの袖を握って離さない。

◆タイラーの態度

「ふん、イミグラントなんぞに礼を言わずに済んでせいせいしとるよ……もう遅いんだ。あと数分で弾頭は破裂する。車両を切り離しても核爆発からは逃れられん。機関車に乗り込んで爆弾を解除することだ。でないと誰も助からん……それができたらワシもお前らに頭を下げるさ」

タイラーはそれだけ言うと黙り込んでしまう。なお、爆弾解除のシーンでGMが必要と思えば、タイラーはパスワードが「WISE」であると教えてもいい。

■シーン4：カウントダウン48

●舞台

特急列車ホープ007機関車

●状況

次の警備車両はもぬけの空で、最後の機関車のドアは静かに開く。この車両は前部1／3ほどが運転席スペースで、頑丈なドアは封鎖されている。残り2／3は客車スペースで窓はいっさいない。ここでシドーとテロリスト10名が待ち構えている。

「入ってこい、戦士たちよ。最後の戦いを始め



ようではないか」

シドーは胸にぶら下げた電子キーを見せる。運転席へのドアは分厚く、このキーがないと開かない。アクトポッドの武器ならこじ開けられるが、それ以外の方法では無理だ。

「列車は運転席からでないと操作できない……少し細工がしてあるがな。そして核弾頭もこの中だ。我々の屍を越えて行くがいい！」

ここで敵は何の小細工もしないし、投降もない。全員ができるだけ長く戦うのみである。残された時間で爆弾や列車を止めるのは難しいため、勝利を確信しているのだ。

戦闘が終わったらキーを取って運転席に向かうが、ヴァージネリーは悲鳴を上げる。

「あと48秒しかないっ！　やれるの？……ううん、きっとできる！　信じるわ！」

残された仕事はふたつ。ここはチームをふたつに分け、爆弾解除と列車停止を同時に行なうべきだろう。

●48秒

「◆爆弾解除」と「◆列車停止」のチームの判定は交互に行なうこと。GMは、どちらのチームに参加するか、PCにまず決めさせること。なお、新人たちはこの作業に参加しない。

◆爆弾解除

手順を踏んで解除していくなら〈爆発物〉のSR1を2回やれば終了する。判定1回ごとに10秒経過する。したがって、判定は4回しか行なうことができない。

誰も〈爆発物〉のスキルを持っていない場合、選択肢はひとつだ。この爆弾についているパネルに4ケタのパスワードを打ち込むことだ。

◆列車停止

操作パネルからの入力は、まったく受けつけない。ジャック＝インして、プロテクトを外さないと操作パネルを操作することができないようだ。〈ハッキング〉のSR1を2回やれば操作することができるようになる。判定1回ごとに10秒経過する。したがって、判定は4回しか行なうことができない。

●シドーのメッセージ

無事、爆弾の解除に成功すると、スピーカーからさっき倒したはずのシドーの声が流れる。肉体が死んでも、彼の精神はネット内で生きていたのである（他のテロリストもそうだが、登場はしない）。

「敵ながら褒めてやろう。さすがはハンターといったところか。そう、ここが我々の逃げ場だったというわけだ。電子生命体になることがな。いいだろう。今日のところは引き下がろう。また会えることを楽しみにしてるぞ」

それだけ言い残すと、彼は広大なネットの海へと消えていく。

■シーン5：隊長の作戦

●舞台

スリーマイル駅ホーム

●状況

結局、ヨーコはPCと部下を見捨てられず、アーミーの作戦を中止させてしまった。ホープ007はスリーマイル駅に猛スピードで突っ込み、そしてギリギリで停止する。

一行はホームでヨーコに迎えられる。

「信じてよかったわ。そしてありがとう……約束の新人教育もしてくれたみたいだしね」

ヨーコはウインクする。降りてくる新人たちの顔は、もう一人前の戦乙女だった。

彼女にはもうひとつ思惑があった。反イミグラント派のVIPをハンターに救わせること、それによって世界情勢を変化させることである。

●タイラーの情報

タイラーは仏頂面でPCひとりひとりの手を握る。PCが何か質問をするなら、彼の知る範囲の一部について話す。

①結社とは、地球全域そして月面にいるメンバーの集まりである。結社の構成員、目的、その他について明かすつもりはない。

②タイラーは結社員で幹部を自認しているが、裏切られたか捨てられたか、内部抗争の犠牲になったのか定かではない。

③結社に特定の名はないが、ワイズと呼ぶ者がいる。かつて地球で最大とされた企業グループに結社メンバーが集中していたためで、俗称のようなものだ。現在のワイズ社と結社にはさほど関連はない。

④シドーはテロリストだが、結社のメンバーだった。この事件は彼の独断で起こされたものではないらしく、アリストとイミグラントの抗争を激化させるための罠と思われる。

●小さな変化

この事件の後、政財界の大物であるタイラーは反イミグラント政策を軌道修正し、ネオ＝アップルは少しずつ近隣タウンとの和解を図るようになる。

しかし、PCたちの身の回りには、世界情勢の変化より重要な出来事が発生するかも知れない。たとえば、あの新人隊員の誰かがやってきて、部屋のドアをノックするような……。

年寄りの冷や水
もしノーマンがPCまたはNPCとして登場しているなら、彼は片脚だけのブースターレッグを使ってシドーに肉迫し、電子キー奪取を試みることができる。判定は〈空中機動・OG機動〉のSR1、その後で【DEX】か【REF】のAR1である。キーを奪ったノーマンは運転席ドアを開錠できる。これで爆弾解除と列車停止のための時間が少し稼げる（延長時間はGMが決定）。

ネットライナーがいない場合
もしPCにネットライナーがいない場合のみ、カスミが列車停止を行なう。この場合、列車停止は必ず成功する。

パスワード
世界情勢に詳しい者、アリアにヒントをもらった者、キャンペーンをつなぐ糸を理解している者などは割と簡単に正解を導き出せる。パスワードは「WISE」ワイズだ。

タイラーが話す理由
タイラーがここですべてを話してしまうのは、彼がPCたちと簡単に会えない立場にあるからである。実際、後で会いに行っても門前払いされるだけだ。

タイラーの支援
イミグラント寄りとなったタイラーは、この後、PCたちが困っていれば、彼の仕業と分からないようにこっそり支援するという設定にし、これを利用してシナリオを自作するのもよいだろう。

■登場NPC



●ヴァージネリー・ミラー

19歳、女性。髪はプラチナブロンド、瞳はレッド。

ある企業の生体実験に身体を提供した結果、超人的な能力を身につけた。スラムの孤児院育ちだが、異能力を買われてバルキリー入りし、本人も周囲もこの成功を喜んでいる。明朗快活で友人も多い優等生で、SWAT隊員としての資質／能力も申し分ない。しかし、実は心の奥に闇を抱え、発作的に破滅へ向かう行動を取る。分隊長候補の前衛隊員で格闘戦を得意としている。新人たちのリーダー的存在。

アビリティ

STR:16　REF:21　DEX:13
INT:10　PER:13　WIL:12
SYM:7　LUC:7
SUV（肉体／精神）:H／F

主要スキル

〈アスレチック〉60%、〈空中機動・0G機動〉50%、〈素手戦闘〉70%、〈特殊武器〉70%、〈ナイフコンバット〉80%、〈投擲〉50%、〈精神防壁〉50%など

サイバーウェア

バイオアイボール（ゴーストアイ）、バイオアーム（両腕）、バイオレッグ（両足）、バイオボディ、バイオヘッド、強化人工筋肉（レベル1）、強化人工神経（レベル2）、強化人工骨格、特殊繊維皮膚

防具

ファントムII

武器

単分子ナイフ"ネメシス"、スタンナックル"ショックさん"、SH2043"グランダー"、単分子ワイヤー"ヴァイス"

＊バイオロイド能力

パンドラからスピンオフした技術によって肉体と精神を強化調整されているが、詳細は不明（支配企業におけるパンドラ研究の産物）。彼女は以下のパンドラと同じ異能力を行使できるが、他人のパンドラに介入したりされることはない。

〈イズン〉〈グングニル〉〈ノルン〉〈ベルセルク〉〈ヘルモーズ〉



●ルルドマリア・パンデラス

22歳。女性。髪は黒だが、夜だけ真紅に変わる（ファッションサイバー）。瞳はブラウン。ラテン系で肌は褐色。

新人の中では最年長、長身でグラマラス。性格や言動は粗暴で情熱的、肉体的エリートで能力を過信している。恋人に裏切られ、無実の罪で拘留された経験があり、以来、男嫌いになった。チーム内でのポジションは前衛。制圧射撃や正面突破を得意とする。

アビリティ

STR:16　REF:17　DEX:18
INT:7　PER:16　WIL:10
SYM:9　LUC:10
SUV:G／F

主要スキル

〈空中機動・0G機動〉50%、〈素手戦闘〉50%、〈応急手当〉50%、〈重火器〉70%、〈小火器〉70%、〈投擲〉50%、〈爆発物〉50%、〈ブービートラップ〉50%、〈偽装・カモフラージュ〉40%

サイバーウェア

サイバーアーム（両腕）、バイオボディ、バイオアイボール（IRビジョン、ホークアイ）、サイバーレッグ（両足）、強化人工筋肉（レベル1）、強化人工神経（レベル1）、強化外骨格など

防具

ファントムII

武器

単分子ナイフ"ネメシス"、ブローニングFN-MAS（ホークアイ対応）、CAW48（ホークアイ対応）



●カスミ・ハヤセ

20歳。女性、髪も瞳も黒で、日系の血が濃い。

性格／言動はしとやかでのんびり、いわゆる癒し系だが、時に積極的でもある。祖父母に育てられたせいか、恋愛でもかなり年上、かつ物静かな男性を好む。アクトポッドやCS、ヘリなどメカの扱いに長け、ネットから作戦サポートを行う要員である。情報処理能力は高いが、瞬時の判断が苦手。

アビリティ

STR:8　REF:12　DEX:10
INT:14　PER:8　WIL:16
SYM:14　LUC:10
SUV:E／F

主要スキル

〈ハッキング〉100%、〈リパルス〉90%、

サイバーウェア

リンクデバイス

防具

アーマージャケット

ターミナル

マシンZZ

ソフトウェア

インタポーズ・メカニック、インタポーズ・アーマメント、インタポーズ・コントロール、コードワーク・サポート、リパルス・サポート、インタポーズ・ウォッチャーなど。その他、GMは必要なソフトウェアをカスミが持っていたことにしてよい。



●アイリーン・M・ウィンチェスター

17歳。女性、髪はストロベリーブロンド、瞳はブルー。

名門ウィンチェスター家の令嬢だが、義母と折り合いが悪くて家を出た。大好きな兄をテロによって失ったこともバルキリー入りした動機である。年齢より幼く見え、趣味もヌイグルミ集めと幼児的。狙撃によるサポートを行なう天才スナイパーだが、テロのトラウマがあってひどく臆病である。

アビリティ

STR:11　REF:13　DEX:15
INT:12　PER:12　WIL:5
SYM:16　LUC:10
SUV:F／D

主要スキル

〈小火器〉100%

サイバーウェア
バイオアイボール(ゴーストアイ、ホークアイ)、バイオアーム(ホークアイ用コネクタ)
防具
アーマージャケット
武器
ヴァルターSR50(ホークアイ対応アダプタつき)

●ノーマン・グラント

48歳。男性。髪はグレイ、瞳はアイスブルー。

ヨーコの古い友人(友人以上恋人未満)で、ダンフォース暴発事件に同行していた。老練な元ハンターだが、荒事とは無縁そうに見える紳士で、自身も過去を語らない。現在はフォートネーブルでアンティークショップ(時計が中心)を営んでおり、商談でシティに来て事件に巻き込まれる。

右足だけ"ブースターレッグ"だが、歩くのが不自由なため、杖を使っている。これは彼の命を救ったハンター仲間の形見で、身体に合わせて調整するのは不可能。自戒の念を込めて使い続けている。

アビリティ
STR:18 REF:13 DEX:14
INT:15 PER:14 WIL:16
SYM:13 LUC:10
SUV:F(右足のみJ)/F
主要スキル
〈アスレチック〉90%、〈0G機動・空中機動〉70%、〈素手戦闘〉80%、〈小火器〉120%、〈専門知識:時計〉70%、〈精神防壁〉80%
サイバーウェア
バイオアイボール(IRビジョン、ホークアイ)、ブースターレッグ、強化人工神経(1レベル)
防具
なし
武器
ヴァルターPPK



●ジョージ・タイラー

66歳。男性。

見た目は温和で無能そうだが、それに反して辛辣かつ凄気のある人物。シンクレア[illegible]のトップであり、[illegible]オ=アップル行政府の要人も務める。政[illegible]地域の反イミグラント運動は、タイラーによって推進されていると言っても過言ではない。愛嬌のある容姿から「ベビーフェイス」というあだ名がついている。

●スイーパー・ダン

年齢は20代後半。男性。本名はダニエル・パクソン。

両腕に特注のバルカンを装備した人間対空砲。立ちふさがる多くの敵を数秒で"掃除"してしまうため、スイーパーの通り名がついた。現在はタウン解放戦線に在籍しているが、金さえもらえば他の組織にも手を貸す悪党である。両腕を普通のマニュピレーターに換装するには他人の手を借りねばならず、半日かかる。

アビリティ
STR:24 REF:13 DEX:18
INT:5 PER:17 WIL:13
SYM:3 LUC:7
SUV:H/F
主要スキル
〈アスレチック〉60%、〈重火器〉120%、〈精神防壁〉50%
サイバーウェア
サイバーアイ(ホークアイ、ゴーストアイ)、強化人工筋肉(2レベル)、強化人工神経(1レベル)、特注アームガトリング(両腕)
防具
対弾アンダーウェア、ファイバースーツ、ファイバージャケット
武器
ホークアイ対応特注バルカン。12.7mmバルカンライフル"LP/MKⅠ"スタンダード/R"(「MHM」P173参照)のデータを使用すること。



●ビンセント・シドー

年齢は50代。男性。

[illegible]高い革命戦士を気取ってはいるが、本来の性格は狡猾かつ冷酷。思想を語るより殺戮を優先する典型的なテロリストである。

アビリティ
STR:25 REF:28 DEX:15
INT:14 PER:21 WIL:18
SYM:13 LUC:7
SUV:K/G
主要スキル
〈アスレチック〉80%、〈素手戦闘〉100%、〈重火器〉120%、〈小火器〉120%、〈ハッキング〉70%、〈リパルス〉60%、〈精神防壁〉60%
サイバーウェア
"鉄甲人/乙Ⅱ型"、強化人工神経(2レベル)、ホークアイ
防具
ファイバーコート、ファイバーヘルメット
武器
[illegible](ホークアイ対応)、MP-A5(ホークアイ対応)、12Gパーシヴァル

●テロリスト

彼らは決死隊であり、下級とはいえ結社のメンバーである。そのため、特殊部隊隊員並みの高度な訓練を受けている。能力に関しては、NPC用簡易データ"SWAT"を使用する。PCに生け捕りにされると必ず服毒自殺し、何も情報を得ることはできない。

データは"SWAT"と同じ。以下の情報が異なる。

武器
MP-A5(ホークアイ対応)、タクティカルナイフ、[illegible]

●ネットテロリスト

アビリティ
データは"AHP"と同じ。以下の情報が異なる。
主要スキル
〈ドライビング〉50%、〈ハッキング〉50%、〈リパルス〉50%
装備
ファンシマシン、インタボーズ・アーマメント、インタボーズ・コントロール、インタボーズ・ライティング、インタボーズ・メカニックなど

シナリオ6：ムーン・チャイルド

トレジャーハントの帰りに救った記憶喪失の少年ジョッシュ。すべての事件は彼が発端であった。少しずつ明らかになっていく"月世界"の陰謀。事件の影に見え隠れする"結社"とは？

シーン1
プレイ時間を短縮したい場合は、シーン1を描写のみで済ませ、ジョッシュと出会ってから本格的に開始してもよいだろう。

■シナリオ概略

ハスラー向きのシナリオだが、状況次第でランドブラスターやネットライナーも見せ場がある。ストーリーは全体に静かに展開する。

このシナリオだけでも物語は一応の決着を見るが、ストーリーは『マインド・クライム』と連作である。同じPCで2本を続けてプレイするべきである。

●GM用情報

荒野でPCたちに拾われた記憶喪失の少年ジョッシュ。彼は月面から送り込まれた使者だった。少年はサイバースペースで生成したPCのコピーを使ってスペーシーのシステムをダウンさせ、地球側を窮地に陥れる。そして、PCたちはスパイ容疑をかけられてしまう。

メリルによって仮釈放されたPCたちは、消えた少年を追うという依頼を受けることになる。メリルとジョッシュの間に隠された謎、暗躍する結社……これまでの事件でもPCたちに関わってきた巨大な敵の正体は果たして明らかになるのだろうか。そして、月面軍の陰謀を阻止できるのだろうか。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2160年代である。

ニューメキシコ付近の荒野、ブルーウォーター、サン＝アンジェルスと、舞台はめまぐるしく変わる。

■導入

PCは最初に荒野でのトレジャーハントを行なうが、これはまさにシナリオへの導入で、重要なヒント、60年代世界のキーワードを伝えるためのシーンとして設定されている。

少年をPCたちに合流させられるなら、GMは他の導入部を自作したり他のシナリオから連結する形でプレイを始めてもよい（別な街へ単に移動中、運びの仕事の道すがらなどで少年を拾う）。

なおシナリオ中ではPCたちの拠点をアーク（のどこか）としているが、何か理由があるなら、北米中西部に近いシティかタウンとしてもよい。たとえばサン＝アンジェルスやテキサナである。

■シーン1：トレジャーハント

●舞台

ポイントAu

●状況

ある夜、ニューメキシコに流星雨が降った。軌道上で撃破され、大気圏に突入する宇宙船が摩擦熱で燃えて流星となったのだ。その証拠に各種メディアは、軌道上での戦いでスペーシーが月面艦隊に大勝したというニュースを伝えていた。これはハンターにとってトレジャーハントの機会である。宇宙船の残骸からは、価値のあるアイテムが回収されることがあるのだ。

●情報収集

◆宇宙船群の正確な落下地点

▼ハンターギルド

ロールなし：$10で知ることができる。現場はロズウェル近郊の荒野、通称"ポイントAu"。そこはトレジャーハントの場所としてはすでに有名な地点である。

▼知り合いのブローカー

ロールなし：ハンターギルドと同様。

▼情報屋

ロールなし：ハンターギルドと同様。

▼自分で調べる

〈アクセス〉または〈ゴシップ〉SR1：判定に成功すれば知ることができる。現場はロズウェル近郊の荒野、通称"ポイントAu"。そこはトレジャーハントの場所としてはすでに有名な地点である。

●回収

情報を得たPCたちはいつものチームを組んでさっそく現地へ向かう。

燃え尽きることなく地表に到達した宇宙船は数隻で、広大な範囲に残骸が散らばっている。現地には、他のハンターチームや企業の調査隊、その他一獲千金を夢見るジャンク屋なども来ている。こういう場所では互いに干渉せず、回収は早い者勝ちということになっている。

残骸はスペーシーのものと月面軍のものが入り混じっているが、特に月面軍の残骸に関して、科学者でもないPCが調べてみても技術的な手がかりは得られない。

◆戦利品

PCたちは持ち帰って売れそうな物を探すわけだが、ここでは探索行動の成否をごく簡単に判定する。GMが思いつくなら他の判定方法を用いてもいい。

PC各人は〈鑑定〉のSR1でロールし、これに成功すれば何らかのアイテムを発見する。ハスラーはクラス特有の技術があるものとして、2回振るチャンスがある。探索に有効と思われる機材や能力を使うPCにはSR2の修正をかけてもよい。

このロールに成功すると残骸の中からレアメタル($5,000相当)を発見することができる。

もし、ロールの結果がクリティカルとなった場合、発見するアイテムがレアメタルではなく、パンドラとなる。

パンドラの種類は発見したPCのプレイヤーが選ぶことができるが、自分がインストールすることのできるものの中からしか選ぶことができない(たとえばランドブラスターならば、L－TYPEかE－TYPE)。

このパンドラを売る場合、そのパンドラの「インストール費用」の額が収入となる。

もし、自分で使いたいのであれば、ユニオンに依頼することになり、「インストール費用」を支払ってインストールできる。この場合、パンドラを売ることはできず、パンドラが使用できるのもこのシナリオ終了後となる。

●帰途での事件

めぼしい物を拾った一行は帰り道で、炎上しているワゴンを発見する。その周囲にはバンデットの一群がおり、PCたちの車を発見すると襲いかかってくる。場所は峡谷の一本道で逃げることはできない。

バンデットは6人、データはNPC用簡易データ“バンデット”を使用する。半数がやられる

〈鑑定〉を習得していない場合
もし〈鑑定〉を習得していない場合は、【PER】のAR1でロールさせてもよい。また、発見できるアイテムもGMが自由に変更してもよい。



改良ソフト
PCがソフトウェアを持っていない場合は、どこからかマップガイドを入手し、それに改良を加えたことにするとよいだろう。

と逃げていく。捕まえたとしても情報は持っていない。単に積み荷を狙っただけだ。

ワゴンはジャンク屋のもので焼死体は3つある。ほとんど燃えてしまって手がかりは少ないが、PCたちが帰ろうとしていた街から来た人らしい。そして近くの岩陰から、ケガをした(脚部にHW)少年が出てくる。唯一の生き残りで、放っていくわけにはいかないだろう。

「僕の名前はジョッシュ……それ以外のことは思い出せない……」

ジョッシュの外見に別に変わったところはない。とりあえず〈応急手当〉で彼のケガはMWまで回復できる。襲撃されたショックで記憶喪失になったようだが〈メンタルケア〉を試しても何も思い出せない。

あとのことはともかく、ジョッシュを連れて戻ることになるだろう。少年はPCのうち特にネットライナーやハスラーになつき、そばを離れようとしない。

■シーン2:家なき子

●舞台

ジョッシュを預かったPCの自宅

●状況

ジョッシュの今後について、心あるPCなら同居させるか信頼できる筋に預けようとするだろう。身元を示すものはなく、調べても分からない(シティのダウンタウンや新興タウンには住民登録制度がないことが多い)。警察は市民権を持たない者に冷たいし、ワゴン車に乗っていた家族が死んだのならジョッシュは孤児ということになる。彼の素性がどうあれ、少なくとも記憶が戻るまではどうしようもない。専門医に見せるなら「一時的な記憶喪失なので、しばらくすれば治る」という診断が下される。

PCたちがどうしても少年を邪魔者扱いするなら、何らかの理由で1週間だけ預からねばならないことにする。ジョッシュに対してそういう素振りを見せれば「よそへやらないで」と泣き出したり、「何でも言うこと聞くから」といじらしい返事が返ってくる。

トレジャーハントの仕事を終えたPCたちは少しの間、休暇を過ごす。このシーンの事件は日常の中で起こるものである。

●少年との日常

ジョッシュはネットライナーかハスラーが預かることになる。ずっとひとりに預けず、PCの家を転々とすることにしてもよい。ジョッシュは全員を気に入っており、それを望んでいる。

彼は素直で優しく家庭的だ。(前からやっていたのか)掃除洗濯炊事など家事全般をこなし、少しずつ笑顔を取り戻す。またネットにも興味を示し、PCが許すなら(許さなければこっそり)、飽きることなくターミナルをいじって遊んでいる。数日経ったら、ジョッシュはPCに改良ソフトをプレゼントする。GMは、PCが所持するソフト1本を選び、そのMEMを半分に圧縮する(機能は変わりない"軽い"ソフトが入手できる)。

「僕を居させてくれてありがとう。これ、偶然できたんだけど、使ってみてね」

こんなことは普通は不可能だが、ジョッシュは天才的な才能を持っているらしい。

PCは知る由もないが、この時期にジョッシュは「ジャック=イン・システムを使っているPC全員」のコピー電子生命体をネット内で完成させている。PCがいくら警戒しても彼の行動を阻止することはできないし、証拠はいっさい残さない。

●エージェントの暗闘

ジョッシュと一緒に寝泊まりしているPCは、ある夜、すぐそばの路地から聞こえる物音で目覚める。若い女性が数人に追われ、家の前に追い詰められているようだ。

◆女性を救う

女性を家に入れるなら、追跡者は逃げる。

◆何もしない

放っておくなら、女性は撃たれて家の前にうずくまる。追跡者は去っていく。

◆女性を攻撃する

女性を攻撃するなら"何もしない"と同じ(追跡者に気を取られているので無抵抗)。殺してしまうなら何の情報も得られない。

◆追跡者を攻撃する

攻撃すると追跡者は逃げてしまう。

●ジョシュアの秘密

女性は暴漢に襲われたと言うが【PER】のAR1か〈偽装カモフラージュ〉〈追跡・逃走〉のSR1に成功すれば、戦闘時の身のこなしや物腰から一般人でないことが分かる。問い詰めるなら、彼女も身分を隠し通さない。

「レディ・ブリーズって知ってる? アークのボランティア組織だけど、あたしは諜報員としての訓練も受けている……戦っていた相手はどこかの企業の工作員よ」

彼女はエレン・メイヤーと名乗り、ジョッシュのことを見張っていたと答える。エレンも何も



プレイヤーハンドアウト

パウエル博士のネバーランド計画

50年代の学会記録／ゴシップ。

故ピーター・パウエル博士は論文の中で、人類はサイバースペース内で生き続ける意識体になるべきだと提唱した。この理論に基づき、博士は特殊なネットワーク環境を設計し、それを統括管理するAI“ティンカーベル”を試作した。

理想ネットワーク“ネバーランド”はダイブした人間の記憶や感覚から形成されるという。装置そのものが失われているために詳細は不明だが、言い換えれば、ダイブした人間の精神はネバーランドに閉じ込められ、現実世界に残された肉体は死に至るということである。なお、この時期にダイブ中の人が死亡（ホワイトアウト）する事件が続発したことから、ネバーランドは稼働していたとする説もある。

博士が実験中に死亡したため研究は頓挫し、後を継いだ者もいないとされる。

ダンフォース原発テロ事件／ローランド報告書

50年代の事件記録。

原発システムを占拠していた反乱AI“オスカル815”はメルトダウン直前に脱出を図ろうとしていた。都市機能AIビルからLANを統括するAIハードウェア内に全データを移したオスカルは、同じ方法でまた別のハードウェアに自分を移そうとしていたのだ。

この際、オスカルは対テロ要員を籠絡しようとし、人間の意識さえもサイバースペースに移す方法があると明かした。

結局、オスカルはここでシステムダウンしたため、真偽は不明である。

ホープ007ジャック事件／ミラー報告書

つい最近の事件記録。

特急列車を乗っ取ったビンセント・シドー一味は列車を爆発させようとしていたが、脱出手段は講じていなかった。しかし事件解決直前、死んだはずのシドーがサイバースペースに出現し、対テロ要員にメッセージを残していった。彼が言うには、テロリストたちは全員サイバースペース内に意識体を移して脱出したとのことである。これが真実かどうか確かめる術はなかった。

エレンの情報
エレンからの情報により、エレンを捕縛しておくことも可能だし、仲間を招集したり、ジョッシュを連れて逃げることもできる。しかし、次のシーンではそれらはすべて徒労に終わる。

宇宙軍の状況
このニュースは、PCがどこにいようと耳に入ってくるし、伝えるべきだろう。

知らされていないが、ジョッシュに何か大きな秘密があるのは間違いない。明日になったら少年(とPC)を保護するためにブルーウォーターから迎えが来るはずだと言い残し、彼女は去っていく。

■シーン3：裏切り

●舞台

さまざま

●状況

翌朝、地球全土に悪いニュースが駆け巡った。数週間前から続いている軌道での戦闘状況である。当初有利だった地球側はここ数日連敗続きだというのだ。

「……ハッカーによる管理システム破壊によってスペーシーの指揮系統が混乱、これが敗因となったとのことです。なお、当局はすでに犯人逮捕に向かいました。月面との通信が途絶している以上、犯人は地球上にいると思われ……」

PCが夜のうちに逃げようとした場合、あるいは朝になって出かけようとすれば、戸外はAHP実働隊によって囲まれる。抵抗や逃走はまず不可能だが、PCがバラバラになっているのであれば、ひとりかふたりは包囲網を突破したことにしてもいい。PCたちとジョッシュは別々に護送され、拘留後に取り調べを受ける。

容疑は"スペーシー管理システムの破壊"というまったく身に覚えのないことだ。サイバースペースに入れるPCの"アリバイのない時間"に犯行が行なわれた記録があり、誰も弁護はできない。

しかしPCたちには動機はないし、機材や能力を考えても不自然な犯罪だが、真犯人が捕まらなければ潔白は証明できないだろう。

●釈放

逮捕された日に、アークのリーダーであるメリル・ミラ・モーゼス(とエレン)が面会にやってくる。彼女が身柄引受人となり、PCたちは釈放される。

メリルはぷりぷり怒っているようだ。

「あなた方が無実だってことは分かってるわ。でも、このまま帰っていいってわけにもいかないの。説明するから、よく聞いてちょうだい」

サイバースペースで事件を起こしたのは、確かにPCたちの意識体である。正確にはどういう性質の物か不明だが、電子生命体と呼ばれるものの一種らしい。この場合、人間の精神／意識をネット内にコピーしたものである。実はこれに関する理論や技術はこれまでにも報告され、似たような事件も起きている。メリルは証拠として3種の書類(抜粋)をPCたちに差し出す。そのうちのいくつかはPCたちが経験した事件かも知れない。

なお、これらは公式書類ではなく、メリルが独自に集めて編集した物である。

◆パウエル博士のネバーランド計画

50年代の学会記録／ゴシップ。

故ピーター・パウエル博士は論文の中で、人類はサイバースペース内で生き続ける意識体になるべきだと提唱した。この理論に基づき、博士は特殊なネットワーク環境を設計し、それを統括管理するAI"ティンカーベル"を試作した。

理想ネットワーク"ネバーランド"はダイブした人間の記憶や感覚から形成されるという。装置そのものが失われているために詳細は不明だが、言い換えれば、ダイブした人間の精神はネバーランドに閉じ込められ、現実世界に残された肉体は死に至るということである。なお、この時期にダイブ中の人が死亡(ホワイトアウト)する事件が続発したことから、ネバーランドは稼働していたとする説もある。

博士が実験中に死亡したため研究は頓挫し、後を継いだ者もいないとされる。

◆ダンフォース原発テロ事件／ローランド報告書

50年代の事件記録。

原発システムを占拠していた反乱AI"オスカル815"はメルトダウン直前に脱出を図ろうとしていた。都市機能AIビルからLANを統括するAIハードウェア内に全データを移したオスカルは、同じ方法でまた別のハードウェアに自分を移そうとしていたのだ。

この際、オスカルは対テロ要員を籠絡しようとし、人間の意識さえもサイバースペースに移す方法があると明かした。

結局、オスカルはここでシステムダウンしたため、真偽は不明である。

◆ホープ007ジャック事件／ミラー報告書

つい最近の事件記録。

特急列車を乗っ取ったビンセント・シドー一味は列車を爆発させようとしていたが、脱出手段は講じていなかった。しかし事件解決直前、死んだはずのシドーがサイバースペースに出現し、対テロ要員にメッセージを残していった。彼が言うには、テロリストたちは全員サイバースペース内に意識体を移して脱出したとのことである。これが真実かどうか確かめる術はなかった。

●濡衣

「……あなた方はどこかで意識体のコピーを取られた。コピーは犯罪に利用され、まだネット内で生きているかも知れないってこと」

しかし、今はそれを探す手がかりはない。メリルはひと呼吸置いて切り出す。

「察しはついているんじゃない？　ジョッシュは護送中に逃げたわ。警察のサイボーグを狂わせて……あの子を見つけて。あなた方にはその権利と義務があるわ」

これだけ突拍子もない仮説を信じられるのは事件の当事者たるPCたちだけだろうし、捜索ができるのもPCたちだけである。

釈放と引き替えの依頼なので断ることはできないし、ジョッシュを捕まえないと、またブタ箱に逆戻りとなるだろう。

報酬が高くないのは、PCの保釈金にずいぶん使ってしまったためだ。加えて、彼女は世間で思われているほど金持ちではない。

しかし、メリルがなぜこんな依頼をする必要があるかは疑問だろう。それを尋ねるなら、彼女は包み隠さずに話す。1週間前、ポイントAuでの宇宙船墜落現場で変わった形の生命維持カプセルが発見された。子供ひとりが入れるサイズのカプセルである。戦闘艦に子供用のカプセルが積んであったのだとしたら妙な話だ。

「あたしも7年前、宇宙から落ちてきたカプセルに入っていたの。それ以前の記憶はないわ……発見されたのはそれと同型のものよ。そしてジョッシュが現われた。偶然にしては出来過ぎね」

「公安にジョッシュを取られたくないから、あなた方に依頼するの。彼に会ってその正体を確かめなきゃ。あたしの正体もね」

●依頼

▼依頼主

メリル・ミラ・モーゼス

▼依頼内容

ジョッシュを見つけてメリルと合わせる。期限はなるべく早く。

報酬は前金としてひとり$1,000。成功報酬ひとり$3,000。

▼条件

依頼にカンするすべてを口外しない（誰も信じないだろうが）。

●捜索の手がかり

PCたちは事件解決までの間、メリルの自宅（アーク官邸）に逗留する。部屋はたくさんあるので、PCの持ち物などもすべて持っていくとよい。保釈中で保護観察下にあるためだが、目的さえはっきりしていればどこにでも自由に行ける。

◆ペンダント

▼ジョッシュのペンダント

【PRE】AR2：ジョッシュを車に乗せたことのあるPCは、車内の隅に見覚えのないペンダントが落ちているのを発見する。楕円形の小さなものでフタが開くようになっており、中には石の破片が入っている。

発見されたペンダントは、ジョッシュが置いていったものと思われる。

▼ペンダントを調べる

〈鑑定〉SR2または【INT】AR1：ペンダントが月の石であることが分かる。

またメリルにペンダント（ロケット）を見せれば、彼女も同じ物を持っていることが分かる。カプセルに入っていた時から持っていたと彼女は言う。

◆端末の調査

ジョッシュがいじっていたPCの端末には、スペーシー管理システムに侵入してハッキングした記録が残っていたはずだが、釈放時、警察は全部のデータを消去して返還（あるいは記録用ハードウェア没収）したので、ここから手がかりを得ることはできない。

しかしPCが端末を調べようとしたなら、ローカルネット局“ファンタジア”のアドレスが画面に浮かび上がる。ジョッシュがよくアクセスしていたところで、警察もよく調べた後のはずだ。

▼端末を調べる

〈ハッキング〉SR2：ハッキングテクニックとして、外部のデータエリアを利用することで犯罪の証拠を残さない方法があると気がつく。

ジョッシュが設定したパスワードを見つけ出し、データエリアに隠された情報を探せばよいということにも気づく。

●ハッキング

ジョッシュが設定したパスワードを見つけるためには、“ファンタジア”にコードワークをしかけなければならない。“ファンタジア”へのコードワークのターゲットの修正は“企業の社外秘情報”として扱う。

これに成功すれば、データ・リトリーヴァルやデータ・コピーなどを使用して、データエリアに入っているメールを読むことができる。差出人は不明（地球上のどこか）だが、ジョッシュに宛てられたものである。

「これまでよくやってくれた。最終段階だ。特務艦アーケディアは地上へPDC細菌ポッドを散布する。これが広がれば、チップを埋め込

ハッキング
ハッキングが得意なPCがいなければ、メリルが部下を使ってこの情報を入手してくる。

フルボーグのデータ

敵は全員が同じ"ユーロボーグZ－Ⅰ"を使用している(ビンセントも)。ただし、元となるアビリティによって実際のスキル数値は変わるので、GMはあらかじめ各PC能力を元にコピーフルボーグのデータを作成しておくとよいだろう。

戦闘データとして見た場合、同じなのはスキルだけである。武器はPCが普段使っているものと同じか近い物をを使用する。異能力やランクポイントも使用することはできるが、パンドラはインストールしていないので、パンドラを使用することができない。

ビンセント・シドー

シドーは、シナリオ5の『48秒間』に登場したテロリストである。GMは、演出たっぷりに彼を再登場させるとよいだろう。

もし、キャンペーンとしてプレイしていない場合、シドーは登場させなくてもよい。

交渉を望む場合など

ジョッシュは人間の精神をデータ化し、加工するという特別な異能力を持っている。

コピーPCたちは洗脳処理をした上に未知のハッキング能力を付与された存在で、自我を持つワームソフトのようなものだ。現在はジョッシュの支配を離れており、フルボーグ乗っ取りも彼らの意志で勝手にやったことだ(モラルは幼児並み)。

よって、PCたちが交渉を望むならそれも不可能ではないだろう。彼らの目的はPCに取って代わること、そして自由に生きることだが、アーミー隊員に手を出した時点でおたずね者だ。PCたちにとっても生きていられると厄介だろう。交渉が成立した場合もしくは生け捕りにした場合、コピーPCはこのシーンを生き延びることになるが、ボディ乗っ取りは不完全で、1時間もすれば電子生命体は完全に消滅してしまう(元のアーミー隊員が意識を取り戻す)。

なお、装甲車のそばにいたアーミー隊長はフルボーグを制圧してよいと言っていたし、後から追いつくメリルがトラブル処理をしてくれるので、この件でPCが罪に問われることはない。

んだハンターどもは暴動を起こすだろう。プロメテウスの罪を誰かがあがなわなくちゃいけないんだ……。エルドラド派の艦隊はアーケディアを援護する。君もネットからODFを攪乱してくれ」

◆謎のメッセージ

ジョッシュはPC全員にメッセージを残していた、または潜伏先からメッセージを送ってくる。GMは以下の例を参考に、PCひとりずつがそれぞれアルファベット3文字ずつのメッセージを受け取れるようにする。1～2個はシーン2段階で提示しておいてもよい。

メッセージは「SAN」「ANG」「ELS」「SPA」「CEP」「ORT」のどれかだが、簡単すぎると思うなら、全部を提示しなくてよい。

これがもっとも重要な情報で、解明できないとシナリオは先に進まない。

①少年が洗濯したPCの服にメッセージがある。
②少年が異能力の〈テレパシー：センドソート〉を使って思考を送る。
③差出人不明のメールにメッセージがある。
④少年がプレゼントしたソフトのラベルにメッセージ。
⑤少年が読んでいた本の中の3文字に丸印がしてある。
⑥PCの私物の中からメッセージが発見される。
などなど。

……メッセージをつなぎ合わせると「サン＝アンジェルス・スペースポート」と読める。月面との戦争が始まってからは閉鎖されている宇宙港だ。

■シーン4：ドッペルゲンガー

●舞台

サン＝アンジェルス宇宙港

●状況

メッセージを読み取った一行はサン＝アンジェルスに向かう。宇宙港は立ち入り禁止になっているが、設備は整っているので、ジョッシュが隠れてハッキングなどを行なうには適した場所だ。彼はPCたちにだけわかるようなメッセージを残したように思える。

●潜入と戦闘

宇宙港に近づくと、道端でアーミーの装甲車が横転しているのを発見する。付近をパトロールしていたものである。ひとりだけ生き残りがいるが、虫の息だ。

助け起こすなら情報が得られる。

「フルボーグの部下が……突然おかしくなった。誰かに脳をジャックされたような……いや、まったく別人に変わったみたいで……あ、あそこにいる！　応援はすぐには来ない。奴らを止めてくれ、殺しても構わん！」

少し離れた場所に怪しい人影がいくつか見える。バウンサーであればシルエットからフルボーグのアーミー隊員であることが分かる。フルボーグはPCたちを宇宙港ビルのロビーにおびき寄せる。

「さあ入ってこい。探していたはずだろう？俺たちはネットで生まれた貴様らのコピーだ。やっとボディが得られた。いや、貴様らが死ねば俺たちがオリジナルになるな……」

どういう方法か不明だが、電子生命体はフルボーグの脳に侵入し、そのボディを乗っ取ったのである。

さらにその中のひとりが、PCたちに向かって語り始める。

「久しぶりだな。覚えているか？　シドーだよ。ようやく復讐の時が来たということだ」

よって敵の数は"ジャック＝イン・システムを使っていたPC数＋1"で"スキルはPCのそれとまったく同じ"フルボーグとシドーである。

PCと同じか上回る能力を持つ相手だが、バウンサーなど主戦力PCがコピーされていなければ、厳しい戦いではないだろう。相手は全員が死ぬか戦闘不能になるまで戦う。

●再会

戦闘が終わると、ロビー内のあらゆるディスプレイに軌道上での戦争の様子が映し出される。戦場にいる宇宙船のカメラをジャックして画像を映しているようだ。そして、ジョッシュが姿を現わす。小脇にパーソナルデッキ、右手には子供でも扱える小型拳銃を持っている。

「偶然だけど、コピーたちは時間稼ぎになってくれたね。おかげで僕の最後の仕事も片づいたよ。軌道上での戦いはもうすぐ片がつく」

ジョッシュが管理システムを混乱させた結果、スペーシーはまたも危機に陥っているようだ。ロビーの映像や聞こえてくる通信から、それは確認できる。

「種明かしの時間だよ。聞きたいことがあればどうぞ」

PCが以下の事柄について質問すれば、ジョッシュは説明する。

①：彼は月面都市から送り込まれた工作員で、記憶を封じられたまま、無意識に任務を行な

っていた。
②：任務とは、軌道上の戦いで月面軍が有利になるように、スペーシーの管理システムを混乱させること。優れた工作員が地上にいてこそ可能な作戦である。
③：異能力を使ってPCたちのコピー電子生命体を作り、PCたちの仕業に見せかけてハッキングを行なった。
④：月を支配する組織は"結社"と呼ばれているが、それ以上のことは知らない。彼は結社員ではないし、誰かから命令を受けて動く末端の工作員でしかない。
⑤：PDC細菌ポッドに積まれているのは、地上でパンドラと呼ばれているバイオチップにだけ作用する細菌兵器だ。チップの機能を停止させ、それを埋め込んだ人間を狂わせる作用がある。PDC細菌は空気感染するが、着地するまでは活動を停止させられている。
⑥：ジョッシュの思い通りに動く電子生命体はすでに解放した。しかし、彼らはサイボーグの身体を乗っ取ってPCたちと戦った。

「……そういうわけだよ。みんな、まんまとだまされたね。もっとも、僕も操り人形に過ぎないんだけど」
ジョッシュは終始無表情で、PCが何を言おうと感情を表に出すことはない。
「最後の仕上げだ。システムを破壊するウィルスを流すよ。このキーさえ押せば……」
少年は拳銃を持っているが、それを除けばまったく無防備に見える。PCの誰かがジョッシュを攻撃するかもしれない。その場合、ジョッシュは、
「いい気になるなよ、地球人‼」
と言い捨て、異能力の〈テレパシー：マインドブラスト〉などでPCが死なない程度に攻撃を行なう。その瞬間、ロビーにメリルとエレンが入ってくる。
「ダメ！　ジョッシュもみんなもそのまま動かないで、あたしの話を聞いて！」

◆少年の嘘

メリルが入ってくるまでの間、PCができそうなことはいくつかある。以下のような行動に成功すれば、ジョッシュの心中や嘘が看破できる。
実はジョッシュは最後の作戦を放棄している。無意識の行動で間接的だが戦争で多くの人を殺し、PCたちをだましたことに絶望しているのだ。PCたちに真実を話した後、罪滅ぼしに死ぬことを望んでいる。キーを押す動作は挑発で、たとえ押しても現実には何も起こらない。彼を殺すことでPCたちの気は晴れ、潔白も証明されると思っている。

▼外の映像
〈写真・映像〉SR1：ロビーの映像はジョッシュが作った偽の映像だということが分かる。また、PCが外から戦況情報を入手するなら、地球側は戦いに勝っていることがわかる。
▼ジョッシュの心理を読む
〈尋問・拷問〉または〈メンタルケア〉SR1：ジョッシュが嘘をついていること、悲しみにあふれていることが分かる。また、異能力によってジョッシュの心理を読みとる方法もある。これらのロールに対して、ジョッシュは対抗ロールを必ず行なう。
▼無理矢理捕らえようとする。
ロールなし：ジョッシュは持っている拳銃で自殺する。

◆少年の死

彼女はジョッシュが自分と同じ存在と確信しているようだ。
「あなたと同じように、あたしも何かの陰謀のために地球に送り込まれたの？　……分からないけど、あたしは誰にも操られていないわ」
「僕の記憶には鍵がかけられている。もう意味がないから、それ以上は調べなかったけど……あなたの脳にも記憶錠があるかも知れない」
メリルは一瞬はっとなるが、首を振ってジョッシュに歩み寄る。
「あたしにはあなたを守る力があるわ。まだ遅くないよ、さあ一緒に！」
彼女は少年の手を取ろうとする。が、ジョッシュは予兆もなくメリルに拳銃を向け、引き金を引こうとした……。
ここでGMはPCの行動を確認する。できることはジョッシュより先に彼を撃つことだけだ。誰もやらないのならエレンが撃つ。倒れたジョッシュは辛い心中(「◆少年の嘘」に書かれている)を語り、死んでいく。

◆ジョッシュの説得

ジョッシュの嘘を見抜ければ、説得は可能だろう。説得に成功すれば、彼は死なずにシナリオを終えられる。しかし、罪は消えるわけではない。メリルがいくら尽力しても、ジョッシュは当局の手に渡さざるを得ないだろう。そしてPCたちがジョッシュに会うことは二度とない。

ジョッシュの行動
PCたちに疑惑がかかっている以上、ジョッシュを逃がした上でPCたちが罪を被らないで済む方法はないと思うが、GMやPCはよい方法を考え出せるかも知れない。しかし、どんな場合でもジョッシュは異能力を封印し、二度と使わなくなる。

メリルとエレン
たとえPCがジョッシュを攻撃しなくても、GMはタイミングを見計らって、ふたりを登場させること。

ポッドの撃墜

基本的にはパピヨンを使って、上空でポッドを破壊するのが得策だ。PCが別のエアクラフトやコンバットシェルを持っていて、それを使いたいと言った場合は、GMの判断でそれらを認めもよいだろう。

また、撃墜に失敗しても、ポッドが着地する前に、地上で待機しているPCに大型銃器で攻撃させせる方法もある。

GMは臨機応変に対応すること。

■シーン5：最終防衛ライン

●舞台

サン＝アンジェルス宇宙港

●状況

一行はブルーな気持ちで宇宙港を去ることになった。夜空には多くの流星が瞬いている。軌道上での戦闘も終わったころだろうか。ここで、エレンはスペーシーから重大な報告を受け取る。

「大変です、PDC細菌ポッドがこっちに落ちてくるそうです！」

PCたちがメリルを通じてもたらした情報によって、細菌兵器を積んだ敵艦アーケディアは撃破された。散布された無数のPDC細菌ポッドもサン＝アンジェルスのアーミーの戦闘機が始末したのだが、1基だけ撃ち漏らし、地上に迫っているというのだ。

かなりの低空なので、アーミーには対処のしようがない。落下地点はこの宇宙港付近だが、普段は人が立ち入らない地域で、対空防衛網も薄かったということである。

●撃墜

軌道上でポッドが捕獲され、スペーシーによって細菌の解析は済んでいる。PCが知らないなら、エレンは「ジョッシュが語る情報の⑤」の内容を伝える。

シャトルの滑走路にはメリルとエレンが乗ってきた複葉機があり、もしもの時のために有線対空ミサイルが1本だけ搭載してある。

後部座席に乗る射手としては、ランドブラスターなどメカニック搭載ウェポンの扱いに慣れたPCが望ましい。〈ナビゲート：エアクラフト〉を取得しているPCがいるなら操縦席に乗るとよい。適任者がいなければエレンが操縦する。

「がんばって！　全ハンターの運命はあなたが握っているのよ！」

メリルの激励を受け、PCたちは大空に飛び立つ。

複葉機はフォッケルD－30“パピヨン”（P155参照）、ミサイルは有線SAM“ラングガイド”（『MHM』P170参照）のデータを使用する。

ポッドのサイズは2mほどだが、ミサイルが命中すれば必ず爆発する。爆発時の高熱で中の細菌も確実に死滅することだろう。

●エピローグ

こうして物語は幕を閉じた。

スペーシー管理システム・ハッキング事件の犯人は“異能力を持つ少年”“月面の工作員”



ジョッシュとされ、PCたちは正式に無罪放免となる。

事件が重大すぎたため、犯人の名前やプロフィールが公式に発表されることはなかった。ジョッシュはかわいそうなことをしたが、それがまだしも幸いである。

少年の死体から分かったことは、遺伝子操作によって改良された人間らしいということくらいで、電子生命体の技術も不明だ。月面の進んだ技術の解析は地球ではできないし、もし当局が何かつかんだとしても、外部に漏らされることはないだろう。

ちなみに、メリルは結社の存在をあえて公にしなかった。地上にも結社員がいることは調査で分かっており、公表してももみ消されるだけだからだ。そもそも、結社の目的ははっきりしていない。そして、(月は地球と明らかに敵対しているものの)月面＝結社と判断するわけにもいかないということである。

彼女はまたジョッシュとの接触で何かをつかんだらしいが、その内容を語ることはなかった。

後味の悪い事件だったが、これは次に起こるさらに大きな陰謀と事件の序曲に過ぎなかったのである……。

■登場NPC



●ジョッシュ

本名不明。肉体の推定年齢は9歳くらい。男性。髪はブラウン、瞳はダークブルー。

性格は柔和で親しみやすいが、年齢にそぐわない知識と理性、責任感を隠し持っている。当初はそれを絶対に明かさず、単に家事スキルが異様に高い小動物系少年を演じている。演じているというより、それが本来の性格だ。工作員としての能力は遺伝子操作や薬物、特殊な訓練などで植えつけられたものと思われる。過去の記憶はなく手がかりを語ることもない。

アビリティ
STR:7 REF:16 DEX:12
INT:31 PER:13 WIL:12
SYM:30 [illegible]:12
SUV(肉体／精神):E／H

主要スキル
〈小火器〉90%、〈一般教養〉140%、〈ソフトウェア〉260%、〈ハードウェア〉260%〈ESP:アウェーネス〉160%、〈ESP:クレアオーディアンス〉160%、〈ESP:クレアボイアンス〉160%、〈ESP:サイコメトリー〉160%、〈ESP:ダウジング〉160%、〈エレクトロキネシス:ポルターガイスト〉160%、〈エレクトロキネシス:ゲイザー〉、160%、〈エレクトロキネシス:ケーブルマスター〉160%、〈エレクトロキネシス:サンドマン〉160%、〈エレクトロキネシス:ステルス〉160%、〈エレクトロキネシス:マシンチャイルド〉160%、、〈エレクトロキネシス:サイコスコープ〉160%、〈エレクトロキネシス:エレキストーム〉160%、〈精神防壁〉160%、〈ハッキング〉250%、〈リパルス〉250%、〈テレパシー:エンパシィ〉160%、〈テレパシー:スキャンソート〉160%、〈テレパシー:センドソート〉160%、〈テレパシー:マインドブラスト〉160%

サイバーウェア
なし

防具
なし

武器
PG5コンパクト

パンドラ
〈イージス〉〈ヘルメス〉〈ニケ〉〈ヒュプノス〉



●エレン・マイヤー

23歳。女性。髪はブルネット、瞳はグリーン。

体型は全体にスレンダー。背が高すぎることを秘かに気にしているのに、帽子が大好きである(よけい背高が目立つ)。のんびりした性格だが、仕事でのミスはない。

連合都市アークの機関"レディ・ブリーズ"のメンバー。この組織は自然環境の調査とイミグラントへのボランティアを行なっているが、時にメリルのボディガードを務め、一部のメンバーは特殊技能を有する諜報員である(公然の秘密)。エレンは組織内でもトップクラスのエージェントだが、プロであるハンターほどの能力はない(要求されていない)。

アビリティ
STR:14 REF:16 DEX:14
INT:15 PER:13 WIL:17
SYM:12
SUV(肉体／精神):F／G

主要スキル
〈アスレチック〉60%、〈素手戦闘〉70%、〈ドライビング〉70%、〈ナビゲート:エアクラフト〉70%、〈ナビゲート:ヘリ〉70%、〈ナビゲート:ボート〉70%、〈応急修理〉60%、〈応急手当〉60%、〈小火器〉70%、〈投擲〉50%、〈爆発物〉50%、〈ブービートラップ〉50%、〈偽装・カモフラージュ〉60%、〈暗号・信号〉40%、〈追跡・逃走〉60%、〈尋問・拷問〉60%、〈交渉〉50%、〈ゴシップ〉50%

防具
防弾ベスト、アーマージャケット

武器
ワルターPPK

●ビンセント・シドー

P121参照

シナリオ7：マインド・クライム

ジョッシュに関する一連の事件は、あくまでも序章に過ぎなかった。メリル、ジョッシュ、そしてローラ。3人のカドモンたちは、何を地球にもたらすのか。そして、舞台は宇宙へと移っていく。

マインド・クライム
このシナリオは、シナリオ6『ムーン・チャイルド』で起こった事件を発端としているので、続けてプレイするのが望ましい。単発でプレイする場合、GMは事前情報を伝える必要があるだろう。

■シナリオ概略と舞台

ハスラー、ランドブラスターやバウンサーが活躍できるロードムービー的なシナリオだが、シーンによっては他のクラス能力が必要となる。

●GM用情報

ジョッシュとの接触は、メリルが自分の失われた記憶を探す旅のきっかけとなった。彼女はPCたちを伴って宇宙船落下地点に向かうが、メリルを月面のスパイと断定した者たちにつけ狙われる。

宇宙船の残骸から得た情報によって蘇った記憶は、さらなる旅と新たな事件の始まりとなる。メリルが語った“月からの第三の使者”……少女ローラは地球に危機をもたらそうとしているという。一行はローラと接触すべくテキサナに入るが、反メリル勢力の手駒に妨害されることになる。

ローラは人類に最後の審判を下すべく軌道へ、PCたちもそれを追い、宇宙での激戦に巻き込まれる。月から発進した最終兵器に乗り込んでしまった少女を、PCたちは果たして止めることができるのだろうか。

●舞台

このシナリオの時間的な背景は、2160年代である。

主な舞台は荒野、テキサナ、軌道(宇宙)などで、PCたちが依頼を受けるのはアークのブルーウォーターである。

■導入

ジョッシュの事件にPCたちがからんでいたなら、(心情的な面からも)メリルの依頼を断る理由はないだろう。そうでなくても、仕事の内容はトレジャーハント、およびボディガードだから、別にGMが導入で気を使うことはない。

物語前半の目的はメリルの記憶回復だが、ローラの存在が分かってからは、彼女を追って事件を解決することに変更される。シナリオプロットの中でこれが依頼として提示されることはない。シナリオの進行リズムを損なわないようにするためだが、GMの判断によってメリルやスペーシーから依頼があることにしてもよい。契約がなくても、解決後に礼金を出すのもよい方法である。

■シーン1：記憶を求めて

●舞台

さまざま

●状況

ジョッシュの事件から1ヶ月ほど後、気持ち的にも落ち着いたころにメリルからPC全員に連絡が入る。ブルーウォーターに出向くなら、彼女は以下の内容を語った後で仕事を依頼してくる。

●メリルの過去と依頼

メリルは7年前に事故で墜落した宇宙船のカプセルから救出され、その後、才覚を認められてアークの盟主となった。昔の思い出がないことはあきらめていたのだが、「記憶錠がある」というジョッシュの言葉から、記憶を取り戻す手段があると確信した。彼女はその時に異能力でジョッシュからメッセージを受け取っていたようである。

手がかりがあるとすれば、7年前に墜落した宇宙船の残骸だ。かなり朽ちてはいるだろうが、正確な位置は分かっている。自分も出向くので、そこまでの道案内、護衛、そしてトレジャーハントのノウハウを駆使して一緒に捜索をして欲しいと彼女はPCたちに頼む。

記憶を取り戻したくなった動機は、センチメンタルなものではない(そもそもメリルは幼児期の記憶を価値あるものと考えていないし、今の境遇にも満足している)。

ジョッシュは敵の軍事行動を有利にするために送り込まれたスパイだった。彼の記憶が封じられていたのは正体を隠すためで、無意識に工作を行なっていたことも分かっている。

　メリルも同じように工作員で、有力タウンのリーダーになったのも仕組まれたことだとしたら……今後、非常に危険である。これらの情報は公になっていないが、諜報機関などは彼女と同じような結論を出しているはずである。
　メリルはアークの盟主の座を一時的に下りたが、潔白を証明するため、陰謀が仕組まれているならそれを解き明かすためにも記憶を取り戻したいと思ったのである。

●依頼

▼依頼主

　メリル・ミラ・モーゼス

▼依頼内容

　メリルの護衛、輸送、トレジャーハントの手伝い。期限は目的が達せられるまで（最大1ヶ月）。
　報酬は前金でひとり$5,000。1週間ごとにひとり$2,000。成功報酬ひとり$5,000。必要経費はすべて依頼主が持つ。

▼条件

　依頼にカンするすべてを口外しない。

●探索

　準備が整ったら出発である。PCたちだけで心許ないのであれば、メリルを心配するエレン・マイヤーも同行することにしてもよい。そうでない場合、エレンはアークから監視衛星を通じて一行を見守ることになる。
　目的地は旧メキシコとテキサス州の境、山岳地帯だ。紛争が頻発し、バンデットもよく出没する物騒な地域だ。どんな目的であれ、ハンターを連れていくのは正解だろう。
　アークにも軍隊はあるが、テキサナなどを刺激することにもなるので連れては行けない。ハンターの手に負えない事態が発生すれば、駆けつけることにはなっている。
　宇宙船の名は“セブンスター”。大気圏突入能力のない大型宇宙貨物船で、7年前、事故で地球に墜落したらしい。めぼしい物はすっかり持ち出されているはずだが、メリルはどんどん中に入っていく。
「残っている端末を探して。どんなものでもいいから」
　PC各人は〈鑑定〉のSR1でロールし、これに成功すれば端末を発見することができる。ハスラーはクラス特有の技術があるものとして、2回振るチャンスがある。探索に有効と思われる機材や能力を使うPCにはSR2の修正をかけてもよい。
　誰もロールに成功しなくても、メリルが発見することになる。

〈鑑定〉を習得していない場合
　もし〈鑑定〉を習得していない場合は、【PER】のAR1でロールさせてもよい。



〈ハードウェア〉を習得していない場合

誰も〈ハードウェア〉を習得していない場合は、機材を回収して街に持っていき、修理屋に見せることになる。謎解きはそれからだ。

●鍵

メリルは2台並んでいる端末を発見した。

「あったわ……両方からデータを読み出せるようにしてくれる？　パスワードの数字列が記憶錠の鍵になっているのよ」

動くようにするためには〈ハードウェア〉のSR2が必要である

端末はほとんど壊れていて、それぞれが以下のような数字の羅列を出力するだけである。

端末A：94871145782742
端末B：27851145782336

PCが他の端末を発見しているなら、どれもが＊＊＊＊1145782＊＊＊(＊は適当な数字)を出力する。これだけのヒントで正解がわかれば、このシーンは終了だ。数字を書き留めておけば後でも謎解きはできるので、できればPCたちの手で解かせるようにする。

数字が見つかれば、メリルは出発しようと言い出す。

「記憶を取り戻したいと決心してここに来ることが記憶錠を開く条件だったようね。これも誰かがあらかじめ仕組んだことなんだろうけど……」

●エルメシオンの包囲

帰途に着こうとすると、周囲を何者かに囲まれていることに気づく。まずは岩陰からインセクター6両と戦車が姿を現わす。戦車から出てきた指揮官のヘル・クロウが言う。

「地球の裏切り者メリルよ、我らエルメシオン傭兵団が粛清してくれる。覚悟しろ」

クロウ隊は圧倒的な戦力で包囲しているので、望むだけの時間、話し合いに応じる(が、交渉や時間稼ぎは不可能だろう)。

彼らはいわゆる過激派の部類だ。一般人は知らないことだが、ジョッシュの事件は世界中に衝撃を与えていたし、メリルが月のスパイではないかという疑惑情報もその筋には広まっている。公安／諜報／軍事組織は真相を調査中だが、一部の者は独断でこうした行動に出ているのである。エルメシオンは世界規模の傭兵団だが、組織の総意としてメリルを狙っているわけではない。それはクロウの口振りからも分かる。

「……上官が何と言おうと、疑わしいのなら殺してしまえばいい。貴様が何かしでかす前にな！」

予測できたことだが、この仕打ちにメリルがショックを受けていることはPCたちにも分かる。そして敵の戦力が尋常でなく、危機的状



況に陥ったこともだ。作戦を練らなければ、脱出は不可能だろう。

◆アークの支援

アークでは監視衛星でメリルを見守っていて、援軍を出したという通信を送ってくる。だが、それが到着するのを待っていたらPCたちは全滅するだろう。アークはPCが望めば以下のような援護をしてくれる。が、いずれは地域に電波妨害がかけられるので、要請は合計3回までだ(各種合わせて)。

①敵軍の正確な位置と戦力を示したマップの送信。これを要請しない場合、敵戦力は分からない(GMはPCに教えない)。
②PCが指定した敵メカ、サイボーグへの各種コアストライク(クロウのメカは除く)。
③上空哨戒中の戦闘機によるミサイル攻撃。PCに指定された敵メカ1両を撃破(クロウのメカは除く)。

◆地形／敵戦力／作戦

地形について、広い岩棚に残骸は横たわっている。それを東西南の3方向から包囲するように敵が迫っている。岩棚の縁は絶壁になっていて、道路は合計3本ある。敵を壊滅させるか、道路のどれかを突破するしかない。地形についてはここに来るまでに確認できたはずだが、敵戦力は(アークに問い合わせなかった場合)最初に確認できるのは西側のインセクターの“マスキュラン”(P150)6両と戦車のゴライアズ(『MHM』P131)だけである。他は自分たちで発見するしかない。

北側には山がそそり立ち、絶壁になっている。北側に逃げるのは不可能だが、敵も来られないので戦うなら背にすればいい。

西側はアークへ向かう道が1本あり、インセクター“グロズヌイ”(『MHM』P121)6両が封鎖している。ここを抜くのはもっとも難しい。これを撃破したとしても、先の道は地雷原になっている(通過不可能で他の敵に追いつかれる)。

南側は広場になっており、道はない。歩兵10名が進軍中である。彼らは個人持ち装備に加えて、LMG“M90マシンガン”(『MHM』P231)×2、ATM“エピメテウス”(『MHM』P170)×1を所持している。もたもたしていると、この部隊が宇宙船に突入してくる。

東側は北東と南東に1本ずつ道がある。共にテキサナに向かうものだが、それぞれホバータンク“マムート♂”(『MHM』P125)1両とフルボーグ3名が封鎖している。この敵集団の

クロウとの戦闘

PC側は戦闘に耐えうるメカを持っているはずだし、コアストライクを駆使したり、おとりPCで敵をおびき寄せて逃走路を作ることもできる。CSや強力なサイボーグがいればそんなに辛くもないはずだ。



どちらかを撃破して逃走するのがよさそうである。しかし一方を攻撃すると、1ターンでもう片方のホバータンクが、さらに6ターンでフルボーグも援軍に駆けつける。
　敵メカニックのデータはサンプルの物をそのまま、歩兵やパイロットについてはデータはNPC簡易データの"傭兵""フルボーグ傭兵"を使用する。

◆戦闘
　GMはなるべくアークにPCたちを行かせるべきではない。PCたちが正面から戦って勝てそうなら、部隊を前進させて包囲網を縮めたり、もっと敵を増やしたり、増援を送り込んでもいいだろう。このシーンの楽しさは派手な戦闘であり、ゲリラ戦による危機的状況からの脱出である。
　クロウはPCたちの背にこんな罵声を浴びせる。
「くそう、逃げるか！　だがムダだ。どこに逃げても誰かが必ず貴様らを捕捉する。他の工作員の調べもついたと聞いてるぞ！」

■シーン2：ローラとの出会い

●舞台
タウン"トラッド"

●状況
　傭兵団を振り切った一行は、できる限り急いでテキサナ近郊のタウン"トラッド"に逃げ込むことになる。ヘル・クロウはしつこく追ってくるが、市街地に入ってしまえば大がかりな戦闘はできないはずだ。
　物騒なメカをしたがえたクロウはゲートで止められ、街に入ることはできない。アークの援軍も迫っているため、彼は追跡を断念し、もうシナリオに登場しない。

●ドクターEDの家
　トラッド到着時には日が暮れており、メリルも落ち着ける場所を探しているので、宿を探すのがよいだろう。一行はここでひとりの老人に出会う。
「ふむ、パンドラの匂いじゃ。お前さん、よい希望を持っておる。パンドラは希望の光、それは最後に残された希望、すなわちパンドラの箱を叩けばアドレナるのじゃ！」
　この老人、ドクターEDはパンドラを埋めたハ



ンターが大好きである。宿を探していると聞けば、彼は喜んで自宅に招待してくれる(断るなら彼との交流はなくなる)。

ドクターの家はかなりの豪邸で、PCもメリルも落ち着いて過ごせる。ここで〈メンタルケア〉を持つPCはメリルに頼み事をされる。ただし、その前にパスワードを知っておく必要がある。

「あのパスワードを絡めて、あたしに暗示をかけて欲しいの。それで記憶錠は解除されるはずよ」

メリルに催眠術をかけるには、〈メンタルケア〉のSR1に成功しなければならない。

なおドクターEDはPCのサイバーパーツや残骸から持ち帰った端末の修理などもやってくれる(その他、技師としてできそうなことに手を貸す)。

PCたちは望むだけの間、ここに逗留できる。

●甦る記憶

メリルが語った夢の内容は以下のようなものだ。

白衣の男たちが忙しく動き回る中、彼女は羊水の中で目覚めた。ドーム都市でさまざまな学習と訓練を受けた後、市民のリーダーらしき女性が彼女の前に立った。

「私たちグノーシス派は、あなたをメリルと名づけて地球へ送ります。あなたは最初のカドモン、つまり完全に近い人間……記憶は消しますが、いかなる暗示も与えません。今後はあなたの思うまま生きて下さい。それが地球と人類の未来を決めるのです……」

旅立ちの日まで、メリルは街を自由に歩き回ることができた。中はすべてが人工で、外は真空の荒野。彼女は月面都市にいたのだ。

彼女はまだ培養ポッドに入っている"弟"を見た。ジョッシュによく似たその赤ん坊は"2番目のカドモン"と呼ばれていた。そして3歳になる"妹"にも会った。その子"3番目のカドモン"はメリルに不気味な予言をする。

「私はあなたと共に地上に降り立ち、審判の日まで世界を見て回ります。1月13日。その日に私は審判を下します。地上には業火が降り注ぐことになるかも知れません。私の名はローラ、タイタニア号で地球に行くのよ……」

夢そのものは断片的で謎めいているが、メリルは注釈をつけることができる。しかし月面で彼女の周囲にいた人々もすべてを語ったわけではないので、謎の部分はまだ多い(それは解き明かされることはないだろう)。

いずれにせよ、メリルの正体もだいたい分かっただろう。検証はできないが、月面の人間であり、優れた人間を目指して遺伝子操作を受けたと思われる。しかし、ジョッシュのように工作員としての指示は与えられていない。自分の意志で進むべき道を選び、アークの盟主となったと考えれば、メリルは救世主的存在なのかも知れない。そういう者が地球や人類に必要かどうかは別として、そうなるべく生み出されたようである。

記憶は戻ったが、メリルの態度は前と変わりない。

「別に人類を導こうとか滅ぼそうとか、大それたことは考えてないわ。みんながうまくやっていければいいなって思ってるだけだもん」

だが3番目のカドモンを探し出す必要はある、と彼女は言う。何年の1月13日かは不明だが、第2のカドモンとされるジョッシュが降りてきた後ということを考えると、ローラが審判を下してもおかしくない。その日は数日後に迫っている。何が起こるかは不明だが……。

●情報収集

◆手がかり

雲をつかむような話だが、いくつかのキーワードを元に〈アクセス〉で調べるのがいいだろう。タイタニア号の記録が"当たり"である。

▼ローラについて

〈アクセス〉SR1:現在は10歳くらいの少女だが、該当する者は無数にいる。これだけで絞り込むのは無理だ。メリルやジョッシュの例から考えるとローラと名乗っている可能性は高いが、世界のどこにいるかも不明、市民登録されていなければ検索に引っかからないだろう。この検索は無意味である。

▼軌道の戦況

〈アクセス〉または〈ゴシップ〉SR1:月面に変化はないか調べる、でもいい。これに注目すれば、審判によって何が起こるかの手がかりになる。

月から大艦隊が地球に向かっている。その中核は巨大戦艦で"数日後"には軌道に到達する見込みである。スペーシーも迎撃の準備に入っているが、勝てる見込みは5割だ。

▼タイタニア号の記録

〈アクセス〉SR1:タイタニアという名の宇宙船は墜落していない。月面とテキサナを結ぶ軍用シャトルだったが、月面異変後の消息は不明(たぶん月で使われている)。ハッキングせずに調べられるのはここまで。

●タイタニア号

◆タイタニア号の詳細記録

アーミーのターミナルに対するコードワークと

データブローに成功すれば、就航から地球に来なくなった日までに運ばれた乗員や積み荷の全リストが見られる。

タイタニアには、これまでにローラという名の人物は乗ったことはない。しかし、メリルやジョッシュが入っていたのと同型と思われる"用途不明のカプセル"は7年前のある日にテキサナに搬入されている。引取人が不明だったそのカプセルは、数日後にニュートンという人物が持っていったようだ。

▼コードワーク

コードワークを行なう際、ターゲットは"企業の社外秘情報"として扱う。

▼コアストライク

ソフトウェア"データ・リトリーヴァル"、または"データ・コピー"が必要である。

◆タイタニア号からたどれる情報

▼ニュートンについて

〈アクセス〉SR1：トマス・ニュートン氏はテキサナ支配企業トライクロン社の重役のひとりだった。月面異変による業績悪化で幹部の座を追われ、今は隠居の身である。家族は妻のサリー、7年前に養子にした娘のローラ。

ニュートン一家はヒューストンエリアの高級住宅街に住んでいる。

●ニュートン邸

ニュートン邸に連絡を取るなら、トマスが応対する。育ちがよさそうな中年男だが、彼はせっぱ詰まった表情である。PCがハンターであること、またはメリルがいることを知るとこう告げる。

「ローラが何者かに狙われているので、すぐに来て欲しい。話も聞きたいが、これはきっと盗聴されているから、うちに来てくれないか」

どこかの組織も別な方法でローラの正体を突き止めたらしい。ローラの情報は意図的に隠されたものではないので、たとえば巨大な諜報機関が時間と人員を割けば、見つけ出すのも不可能ではない。

アポなしで直接出向くなら、老夫妻はすでに殺された後で、屋敷内で戦闘が始まる。

PCたちはどこにいるのだろうか。トラッドからニュートン邸まで1日かかるが、ニュートン邸の近所から連絡を入れて向かったとしても、事件は同じように起こる。

高級住宅街には大きな武器は持ち込めない。兵器が搭載してあるメカの弾丸は管理ゲート預かりとなるし、Ⅰ、Ⅱ、Ⅴ(爆発物除く)、Ⅵ類以外は持ち込み不可で、戦闘用サイボーグも賄賂なしには通れない。しかしニュートン氏に連絡してあれば、これらの制限はまったく受けず、フリーパスだ。実はCSなどはこのシーンの戦闘で有効だが、家の中に車で乗り込むのはさすがに無理だ。

屋敷の中はひっそりと静まり返っており、入ってみると広間に老夫婦の射殺体がある。そして廊下の奥から、機関砲の音と少女の泣き声が聞こえてくる。

「邪魔が入ったわね。いいわ、先にあなた方から始末してあげる……」

広間のどこかから女の声が聞こえた。

◆サイレント・アクション

屋敷はもっと広いのだが、戦闘はマップで示したフロアだけで行なう。

敵は実はジーラ・シュルツたったひとりで、ビットシステムCS"パラダインⅢ／ココナッツ"に乗り込み、合計4機の無人戦闘ポッド"ピーナッツ"を使っている。これは各地の特殊部隊や諜報機関で採用予定の新型戦闘システムである。ジーラはPCたちより少し早く屋敷に潜入し、一家を襲撃したのである。

戦闘開始直後、広間にいるPCたちは天井から銃撃を受ける。【PER】のAR1に成功したPCとメリルは【REF】が敵より上回っていれば物陰に隠れられるが、攻撃はできない。それ以外のPCは全員が攻撃される。以後は通常通りに戦闘する。

①：ピーナッツAとBは広間天井にぶら下がってPCたちと対決する。不利なら部屋の隅や物陰に隠れて攻撃を続行する。
②：ピーナッツCは①の部屋に潜んでいる。PCが廊下に侵入し、ピーナッツDがオトリになっている間に横から攻撃してくる。
③：ピーナッツDは廊下の中ほどにいて、⑤の部屋に侵入しようとしたが、PCたちが来たので今は待機状態。
④：ローラは⑤の部屋に隠れていたが、ピーナッツDがドアを破壊したので、驚いて泣いている。
⑤：親機のココナッツは⑥の部屋にいる。廊下の端まで来たのがCSやサイボーグなら、ドア越しに20ミリを撃つ。

ジーラを生け捕りにするのは難しく、訓練を受けているので、何も情報は喋らない。身分は死体からでも特定できる。彼女はHSS(テキサナの公安機関)のSWAT要員で、独断でローラ暗殺に来た過激派だったようだ。

◆ローラの反応

ローラは怒りに燃えた目でPCたちをにらむ。何かの抗争に巻き込まれて両親が死んだと

ジーラの行動

ジーラは廊下や他の部屋に移動してもよいだろう。PCたちがピーナッツに気を取られている隙に、ドアや壁越しに20ミリを撃つのである。不利になると、5の部屋の壁に20ミリを突きつけてPCたちを脅したり、残ったピーナッツでローラを攻撃しようとする。この時、5の部屋にすでに他のPCが入っているなら、なお盛り上がるだろう。

ドア越しの攻撃

ニュートン邸のドアや壁は特別なものではないため、遮蔽物としては役に立たない。その代わり、ドアや壁越しで攻撃する場合、命中率に−100%の修正を加えること。ただし、不意打ちの場合+40%の修正が加わるので、−60%の修正となる。

思っているのだ。ニュートン家に来てからの記憶しかないので、メリルの話にも耳を貸さないし、誰も信用しない。しかし、ここに長時間いるわけにはいかない。警察が駆けつければ、PCたちに夫妻殺害の疑いがかかる。

ローラはPCたちにはしたがわず、勝手に外に出ようとする。

「放して！　本当にあなたたちが味方なら、ジョンソン宇宙港まで送って。パパはあたしを宇宙へやるつもりだったの！」

またPCたちは、机の上にトマスのサインが入った手紙があるのを見つける。プラスチックペーパーでなく本物の紙だ。

『宇宙港司令チーバー大佐へ。ローラをスペーシーのシャトルに乗せる手配をしてくれて感謝している。7年間、実の娘のようにかわいがってきたが、ローラには特に不審な所はない。だが、彼女を殺そうとしている者がいるのも確かだ。私にローラを守る力はないし、月から来たのであれば送り返せばいい、というのが結論だ。軌道まで行けば、あの子は自分で行動するだろう。なぜかそんな気がするんだ。ではよろしく頼む』

■シーン3：軌道へ

●舞台

ジョンソン宇宙港

●状況

（何か買い物や調べることがあって寄り道するにせよ）PCたちがローラを連れて宇宙港へ向かうなら、警察や他の敵の介入はない。ジョンソン宇宙港はテキサナの端にあって、スペーシーが基地として租借している。一般人は立入禁止だが、すでにローラの件は伝わっていて、一行は迎え入れられる。

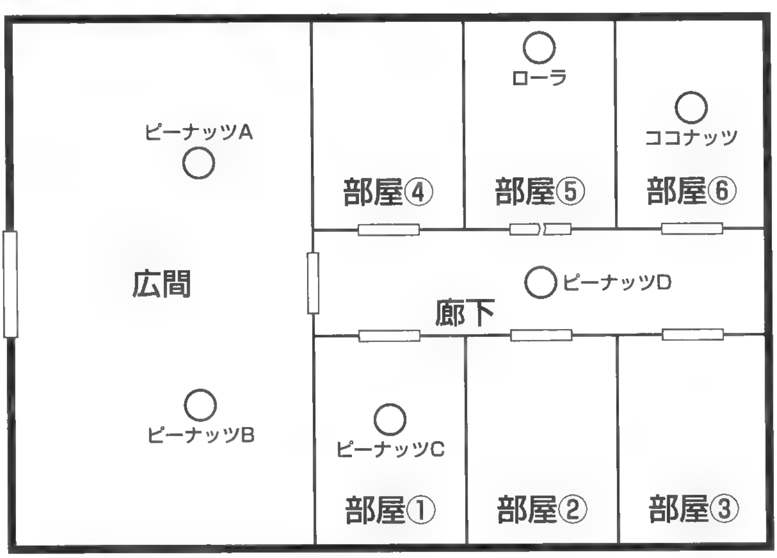
●ジョンソン宇宙港

基地司令のチーバーは品のいい老紳士である。彼はニュートンの友人で、夫妻が死んだことを聞くと、がっくり肩を落とす。ローラの出自も詳しく知っていて、夫妻がいかに彼女をかわいがっていたかをPCに長々と語る。ローラも落ち着くので、PCと交流ができるが、彼女は常に不機嫌で誰にもなつかない。

「私の権限では君たちを宇宙に送り出すことしかできないが……基地内は安全だ。シャトルの準備ができるまでゆっくり休むといい」

GMは“審判の日”13日の前日まで、一行を

マインドクライム 戦闘MAP2



※ピーナッツAとピーナッツBは天井にいる

ここで過ごさせる。メリルの話を聞いてから数日が経過しているなら、待たせる必要はない。すぐシャトルに乗せればよい。

ちなみに、PCたちが宇宙港へ向かわないなら、GMは何らかの方法で一行を逮捕する（ニュートン邸事件の重要参考人として）。この場合、ローラはニュートン氏の生前の根回しによって宇宙港に送られ、PCはメリルの口添えで解放され、遅れて宇宙港入りすることになる。

その後、シャトルで軌道に向かうが、この間のエピソードは特にない。

アリア・クインウッド
アリア・クインウッドは、シナリオ『48秒間』に登場するNPCである。
本シナリオでは、PCたちが『48秒間』をクリアしているという想定で書かれている。そうでない場合、自分は案内役だと自己紹介する（本当は監視役だが）。

●アリアとの再会

軌道上には、月面艦隊迎撃に備えて無数の戦艦が集結しており、壮大かつものものしい雰囲気である。ローラ、メリル、そしてPCたちは艦隊中の一艦“ヒアデス”に招かれる。そこでは、スペーシー調査員のアリア・クインウッドが待っていた。

「久しぶりね。でも偶然じゃないわ。あなたたちを待ってたのよ」

スペーシーでもカドモンの情報は集めているが、月にローラを返すという案には基本的には賛成のようだ。PCたちをここまで同行させたのは秘密を知り過ぎているからであり、能力を認めているからでもある。

「そうは言っても……どうやってローラを月に？　それにもうすぐ戦闘が始まるのよ」

瞬間、ビームが宇宙に瞬く。予定より早く敵艦隊は軌道上に到達したのだ。

●月面軍に関する情報

60年代世界において、軌道より向こうの空間は別の世界だ。そこがどうなっているかは置くとして、PCは当面の敵である月面軍の情報をある程度知ることができるし、知っておくべきだろう。GMは以下の情報を、ジョンソン宇宙港滞在時にはチーバー大佐から、軌道に来てからならアリアの口を通じて伝えるとよい。ただし個々の兵器に関する具体的なことは軍事機密なので、語られることはない。

①：月面軍の最大の特徴は、ほとんどが自動兵器であること。高度なAIによって作動し、戦えなくなれば自爆もしくは自身のデータを消去する。まれに宇宙戦闘用フルボーグが混じっていることもあるが、生け捕りにされたことはない。よって捕虜（というか残骸）から情報を引き出すのは難しい。

②：マスドライバーによる地上爆撃が敵の目的で、それを妨害するスペーシーが組織されてから艦隊が派遣されてくるようになった。その数は多くないが、すべての兵器は地球より進んだ技術で制作されているので手強い。

③：月面や月軌道などで敵軍同士が戦っている様子が観測されることもある。月面軍、もしくは月面都市群は一枚岩ではないのかも知れない。とすれば、地球に対する攻撃が散発的なのも理解できる。

●迎撃

PCたちはスペーシーの隊員ではないので、宇宙服を与えられ、生命維持ポッドが置いてある部屋に案内される。このポッドに入って戦闘が終わるのを待つことになる（メリル、ローラ、アリアも同行）。このポッドは宇宙に吸い出されても数日は生きていける、ひとり乗りのカプセルだ。

●誘拐

実は敵軍はローラ奪取を企てている。遠方から高速で突っ込んでくる戦闘艇があり、それはポッド部屋に激突する。PCたちはまったく対処できない。

戦闘艇からはアンドロイド兵（ムーンドロイド）が4体出てきて、ローラのポッドに向かってくる。

ポッドに残っていたPCたちも応戦できるが、無重力なので行動に制限を受ける。〈空中・0G機動〉を50％以上有していない者は【REF】と【DEX】にAR1／2、【REF】と【DEX】を使用するスキルにSR1／2の修正を受ける。敵兵は6ターンでローラを回収して戦闘艇に戻るが、全滅した場合もローラが自分から戦闘艇に乗ってしまう。

◆ローラの反動

またも恐ろしい目に遭った彼女はポッドから飛び出し、逃げようとする。もちろん戦闘中なので非常に危険だ。流れ弾が肩をかすめ、ローラは泣き叫ぶ。

「あたし、何もしてないよ！　どうしてみんないじめるの？」

「パパもママもあたしを捨てるつもりだったし……こんな所、もうイヤ！　月へ帰れっていうならそうするわ！」

連れ去られようとする（あるいは自分から戦闘艇に乗り込む）ローラを見て、アリアはとっさに銃を向ける。誰かが彼女を止めなければ、ローラは撃たれてしまう。

▼アリアより早く行動できるPCがいる

アリアより早く行動できるPCがいれば、必ず阻止できる。パンドラの使用も可。

▼PCが止めたい意志を示している

止めたいのに止められない状態なら、メリルがアリアに体当たりして撃たせない。ロー

ラはそのまま行ってしまう。

▼PCが何もしようとしない

PCの誰もがあえて止めない（アリアに同調する）なら、ローラは背中から撃たれ、そのまま戦闘艇に滑り込んでいく。次のシーンでのローラ説得が難しくなる。

いずれにせよ、ローラを乗せた戦闘艇は逆噴射し、急速に艦を離れていく。こうなるとPCたちは手を出せない。

アリアはローラを殺そうとしたことをPCたちに詫びる。

「ご、ごめんなさい……何か異変があったら、ローラを殺すよう命令されていたの。撃ちたくなかったけど、これが軍人として当然の対応なのよ」

■シーン4：最終兵器

●舞台

宇宙艦“ヒアデス”

●状況

彼女に何か役割があったのか、月面軍が何を企んでいるかは不明だが、とにかくローラは敵の手に落ちてしまった。月に返すことが目的ではあったが、何か腑に落ちないものが残る。軌道での戦闘はまだ続いているが、PCたちの乗る戦艦は後方に下がった。

●巨大戦艦アンゴルモア

スペーシーはかなり不利で、軌道が敵に制圧されるのも時間の問題だという。

それから約1時間後、最後の事件が起こる。

「アンゴルモアはこれから地球全土への無差別爆撃を行います……地球に住む人々にしばしの猶予を与えましょう。信じる神に祈りなさい。原罪（マインドクライム）が天の業火によって清められるよう……」

敵軍の中心にいる巨大戦艦からの通信である。宙域にはジャミングがかけられているので地球までは届かないが、巨大戦艦アンゴルモアは爆撃を行なうつもりらしい。月面軍が何らかのメッセージを送ってきたのは、これが初めてだという。そして、その声はローラのものだった。ただし、PCたちの知るローラはわがままな子供で、この理知的な声はまるで別人のように思える。

スペーシー側は残存兵力を結集して、巨大戦艦に最後の攻撃をかけることになった。そしてPCたちの元にアリアとメリルがやってくる。

「艦内に乗り込んでローラを説得して欲しいの。それができるのは、彼女と一緒にいたあなたたちしかいないわ」

「月面はいつでも地球を攻撃できたのに、どうしてこんな回りくどいやり方をしたのかな？あたしはこう思うわ」

◆ローラの役割

メリルの考えはこうだ。

ジョッシュは地球に敵対する行動を取らされていたが、メリルは地球人に溶け込み、考え方も行動も地球寄りである。月面人がそう仕組んだとするなら、ローラの役割は何なのだろう。カドモンと呼ばれる特殊な人間が3人創られた理由も考えねばならない。

メリルの記憶ではローラは“審判”だということだが、それにしては他のふたりのような特殊な能力は持っていないようだった。

どうやら、何も知らないごく普通の人間として暮らすことがローラの役割だったと思われる。地球で暮らした結果、地球と人類に「存続させるべきか滅ぼすべきか」の審判を下す存在ということだ。言わば生きたリトマス試験紙のようなものだが、ローラは誰かがやって来るのを待っているようにも思える。だから「猶予を与える」と宣告したのではないだろうか。

●最後の出撃

決意したなら、PCたちには高速戦闘艇が貸与される。高速戦闘艇の中には、人数分の“Gスーツ”（P173参照）と2機のCS“ガーウェイン”（P156参照）が搭載されている。PCはこれらを自由に使用してよいとの許可も下りる。

PCたちの戦闘艇は、スペーシー艦隊の援護のもと、無事、敵戦艦に肉迫することができる。そして、スペーシーの護衛部隊の攻撃によって空いた穴から戦艦に突入する。

●アンゴルモアへ

アンゴルモアは地球攻撃のための艦で交戦能力はない。敵防衛網さえ抜ければ、横腹に穴を開けて突入するだけだ。

ただし、戦艦自体があまりに巨大なため、PCたちの力で破壊するのは不可能である。中枢部以外の部分が少々壊れても機能に支障はないとわかる。

また、その内部の通路は迷路のようになっているため、ローラがどこにいるか探すのはひと苦労である。

▼異能力によって探す

〈クレアオーディアンス〉または〈クレアボイアンス〉または〈ダウジング〉：異能力を使用すれば、進むべき道はすぐにわかる。

▼艦内記録を調べる

〈ハードウェア〉SR1：壁に埋め込まれてい

ローラへの考え

この時点でPC全員が「ローラは災いの元でしかない」と考えるなら、シナリオをここで終わりにしてもよい。その場合、エンディングはGMが自作すること。

真実は分からないが、最終兵器は去っていき、地球の危機は事前に回避されたということになるだろう。

メリルの解説

ローラは地球に送り込まれ、（メリルと同じように）自由に生活をした後、戦艦に戻って地球攻撃の指示を出している。PCがこれについて推測できるなら、わざわざメリルは解説しない。ただ、ジョッシュがそうであったようにローラもただ命令にしたがう存在ではないと思える。だから説得する価値もあるということだ。

装備の貸与

もし、PCが望むのであれば、GMは宇宙戦用の装備を貸与してもよいだろう。

戦闘の演出

GMは、戦闘艇を援護するスペーシー隊員との会話などの演出をしてもよい。特に、戦闘艇の盾となって撃破されるスペーシーの宇宙用CSなどのシーンを挟むと盛り上がるだろう。

スペーシー部隊

PCたちが突入後も、味方部隊は敵と戦っている。ローラの説得に時間がかかり過ぎれば味方は全滅するだろうし、その前にアンゴルモア撃沈に踏み切るだろう（GMはPCにそう伝えるだけで、そうした結末にはしない）。

PCが頼みを断った場合

スペーシーはアンゴルモア撃沈に成功する。巨大戦艦はさほどの抵抗を見せず、ローラを乗せたまま爆発する。シナリオは終了だ。

PCたちの今後

キャンペーン用に作ったキャラクターでもう使わないなら、この最後の冒険の後、どうしたかを決めるのも楽しいだろう。

スペーシーはPCたちの実力を認め、ぜひ入隊して欲しいと申し出る。戦闘のプロとしては名誉であり、最高の装備と待遇が待っている所である。入隊するのもいいだろう。

引退し、これまで知り合ったNPCなどと別な生活を始めるのもいいかも知れない。

現役を続けるなら、(能力は別として)知名度だけはBランクハンターである。自由を求めてハンターになったのなら、死ぬまで冒険を求め続けるのかも知れない。

る電気配線などを調べることによって、艦内配線の情報から中枢部の方向が分かる。

▼カンに頼る

〈土地カン〉SR1：とにかく艦の深部に進むという手もある。

これらのロールに失敗するたびにムーンドロイドに発見され、戦闘となる。ムーンドロイドの数は3体である。

●ローラの説得

ローラは艦中枢の小さな部屋にいる。壁に彼女の身体がすっぽり入るくぼみがあり、無数のコードに絡まれたような状態で眠っているのだ。アンゴルモアを制御しているのはローラであり、彼女がいなければこの艦は完全に機能しない。

この部屋にはムーンドロイドが7体おり、ローラを守っている。

PCがムーンドロイドをすべて倒せば、ローラは目を開ける。

「地球には悲しい思い出しかない……だから壊すの」

「私はひとりぼっちになった。こんな気持ち、誰にも分からないでしょうね」

◆説得の手段

彼女を説得できればベストだが、解決法はいくつもある。そもそもローラは説得して欲しくてPCたちの侵入を許したのである。なお彼女の記憶は戻っていないし、月面のことや結社のことは何も知らない。

PCの発言に対し、GMは必ずしもダイスを使わせる必要はないが、判定するなら使用する能力は【INT】【SYM】〈メンタルケア〉〈交渉〉などだろう。以下に説得のポイントを例として示す。PCがこれまでにローラと交流していれば、そのあたりを材料としてもいいだろう。

①：悲しい思い出ばかりではなく、楽しいこともあっただろうと励ます。
②：ひとりぼっちではなくメリルや自分たちもいる、と元気づける。
③：人に傷つけられても傷つけてはいけないと諭す。
④：やろうとしていることの重大さを説明する。
⑤：これは仕組まれた陰謀だと説明する。
⑥：どうしてもダメな場合、誰かがローラを殺すしかない(何の抵抗もできない)。彼女の脳は戦艦中枢と融合しており、彼女が望まなければ引きはがすことはできない。殺す場合でも、事件は解決できる。



◆結末

説得に成功したとして、ローラが取る行動は以下のどちらかである。

▼行動1

見事な説得とGMが判断した場合、そしてPCたちがローラの身を本当に案じている場合、彼女は中枢部から出てきてPCたちと一緒に帰る。一行が脱出した後、アンゴルモアは軌道から離れ、自爆する。

▼行動2

ローラが絶望したままの場合、全員に脱出するように言う。

「ありがとう。間違いを犯さずに済んだわ……月に帰るね」

彼女は戦いが悲しみを産むと判断し、アンゴルモアを月面に向かわせる。そして地球を攻撃しているマスドライバー基地に艦をぶつけるのである。ローラは巨大戦艦と運命を共にし、地球が攻撃を受けることもなくなる。PCたちがマスドライバー破壊とローラの死を知るのは数日後になる。

■シーン5：戦上の休息

●舞台

さまざま

●状況

アンゴルモア事件から1週間。最終兵器はいなくなったが、スペーシーも絶望的な損害を受け、もはや月面のマスドライバー攻撃を防ぐことはできなくなっていた。

月面から休戦の申し入れがあったのはそんな時である。月面は何の協定も提案せず、単に地球への攻撃を一時中止すると言ってきただけだ。地球と月の交流は断絶したままで、いつ攻撃が始まるのかも分からない。スペーシーは急ピッチで再編成中だが、地球から月へ攻め込むのかどうかもまだ決まっていない。

とにかく、このところ騒がしかった地球軌道も今後しばらくは静かになるだろう。

ローラを連れ帰った場合、彼女はメリルが引き取る。メリルとローラを敵視する者はまだいるが、休戦状態になった今、世間も落ち着きを取り戻しているし、アーク議会も満場一致でメリルの援護をすることを決めた。

PCたちの功績はやはり報道されることはなかったが、その筋では有名な伝説となった。

いや、一般の人々でさえ知っている……世界が危機に瀕する時、その陰にはいつもハンターの活躍があることを。正義でも悪でもなく自分の信条にのみ従って行動する。そんな彼らは、今もどこかの荒野を駆けている。

結社の謎

最後までPCは結社と直接対決することはない。結社とは必ず闇にあって表には出ないものであり、また単純に善悪で量れる存在ではないのである。その一部が見え隠れすることはあっても全体は巨大過ぎて、PC個人が太刀打ちできるものではない。そして、対決すべきものでもないだろう。

だがこれまで得られた情報から、結社がどんなものであるか、今どんな状態であるか、その目的なども推測できるPCがいるかも知れない。

メリルは実は結社の大部分の情報を持っているが、明かしていない。情報を得た者は無用な危険に身をさらすことになるかも知れず、あまり意味がないからだ。しかし、求められれば話してくれるだろう。

キャンペーンが終わって、どうしても知りたいというプレイヤーがいるなら、GMは「結社について」のコラム部分の情報を伝えても構わない。そういう組織がMHワールドの暗部に存在することを知っておけば、続きのシナリオも作りやすく、プレイも楽しくなるだろう。

シナリオ7『マインド・クライム』に登場するメカニック

●ビットシステムCS「パラダインⅢ／ココナッツ」

複数の子機をひとりの人間が無線サイバーリンクで操るシステムである。その親機となるのがこのCSで、パラダインⅢに改造を施した試作機だ。

かなりの適性と訓練が必要だが、パイロットは1ターンに全部の子機を移動／攻撃させられる。さらに親機も操縦可能である（親機もサイバーリンクで動かしている）。

データはパラダインⅢのものを使用するが、全ハードポイントはシステム搭載のため使えなくなっており、ブースターも室内なので使用しない(このシーンではほとんど砲台)。手持ち武器は20ミリコンパクトマシンガン"エクスワイヤ"を使用している。

タイプ：CS
REF：7／17　STR：60
MV：5／15(5ターン)　DRV：A
ACL：5／15　BRK：5／15
TP：0(290)　乗員：1☆
SUV：L
装甲［全面一律］：A100／7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(D)
ハードポイント：なし
価格：$72,000($60,000)
兵装：A－10"エクスワイヤ"
装備：高機動ブースター
　　　ビットシステム

●ビットシステム子機「ピーナッツ」

少数だけ試作された小型無人メカで、形状はアクトポッドに酷似している。これは屋内／対人用のモデルで、人間を倒すのに充分な火力を有している。小動物並みに身軽かつ素早い上、有線アンカーを射出し、ワイヤーを蜘蛛のように伝うことで天井にさえ張りつくことができる。ジーラは同時に4機（ABCD）の子機を使っている。

アビリティ
STR：18　REF：18　INT：8
SUV：D
基本ロール：60%
スキル
〈重火器〉60%
装甲
A60／6(対効果：B、C、I、E、R)
武装
Z3（ただし、射程1～10の修正が－10、射程11～20の修正が－20）
装備
IRビジョン

●ムーンドロイド

高度な技術で作られた月面軍の兵士で、無重力下でも動きが鈍ることはない。実は電子生命体と化した人間の意識体が移植されているので、SWAT隊員並みの働きができる。データはNPC用簡易データの"SWAT"を使用する。装備のみ以下のものに変更。

[illegible]
ディフェンダー6000－NA相当の内蔵レーザー
防具
"コマンドゥ"相当の装甲
パンドラ
〈ノルン〉

■登場NPC

●メリル・ミラ・モーゼス

プロフィールや能力値などは『メタルヘッド・マキシマム』参照。

防具

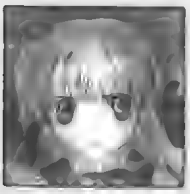
ファイバーロッド相当の服

武器

エンジェルアーム

パンドラ

〈ムラクモノツルギ〉〈ヤサカニノマガタマ〉〈ヤタノカガミ〉



●ローラ・ニュートン

肉体の推定年齢は10歳。女性。髪は巻き毛のブロンド、瞳はダークグリーン。

結社が送り出した3人目のカドモン。カドモンはコードネームのようなものだが"神に近い人間"という意味らしい。深層は思慮深い性格だが、記憶消去後、ニュートン家で甘やかされて育ったため、わがままで甘えん坊でヒステリックという性格が形成された。ニュートン夫妻には子供がなく、それでカプセルに入っていた彼女を引き取って家族としたのである。

想定された特殊能力は最終兵器中枢との融合だけで、他の異能力は遺伝子操作過程で偶然に発現したものだ。

アビリティ

STR:5　REF:10　DEX:9
INT:11　PER:9　WIL:14
SYM:7　LUC:10
SUV(肉体／精神):D／F

主要スキル

〈ESP:クレアオーディアンス〉40%、〈精神防御〉60%、〈テレパシー:サイウォール〉40%

防具

なし

武器

なし

パンドラ

〈セイレーン〉〈プロセルピナ〉〈ムネモシュネ〉〈メデゥーサ〉

●アリア・クインウッド

22歳。女性。ブラウンの髪にブルーとシルバーのメッシュ。瞳はバイオレット。

ODFのスカウトマン。一応は軍籍があり、階級は少尉。普段はスペーシーにスカウトすべき人材を探し、OLなどに化けて北米を巡回している。

アビリティ

STR:10　REF:14　DEX:8
INT:15　PER:13　WIL:7
SYM:13　LUC:14
SUV(肉体／精神):E／E

主要スキル

〈アスレチック〉50%、〈0G機動・空中機動〉70%、〈素手戦闘〉60%、〈ドライビング〉50%、〈小火器〉50%、〈暗号・信号〉40%、〈偽装・カモフラージュ〉50%、〈変装〉60%、〈交渉〉60%、〈ゴシップ〉50%

サイバーウェア

バイオアイボール(IRビジョン、ホークアイ)

防具

防弾ベスト、アーマージャケット

武器

スパイク941R(ホークアイ対応)



●ヘル・クロウ

[illegible]歳。男性。髪はブルネット、瞳はブラウン。

ヘル・クロウはエルメシオン特有のコードネームで、本名はクロード・ベダン。ヨーロッパのあるシティのアーミーにいたが、素行不良で解雇され、傭兵となる。指揮官としても戦車兵としても優秀。

趣味はナイフ収集で、そのためナイフコンバットにも長けている。

アビリティ

STR:13　REF:17　DEX:12
INT:14　PER:14　WIL:8
SYM:10　LUC:6
SUV(肉体／精神):F／E

主要スキル

〈アスレチック〉70%、〈ドライビング〉90%、〈ナイフ・コンバット〉110%、〈重火器〉100%、〈搭載火器〉100%

サイバーウェア

リンクデバイス、強化反射神経(1レベル)

防具

ファイバーコート

武器

ジャイアントククリ

メカニック

グロズヌイ

●ジーラ・シュルツ

27歳。女性。頭髪はなし、紅いサイバーアイをミラーシェードで隠している。

テキサナのカウンターテロ部隊の隊員で、HSSデータバンクの情報から工作員＝ローラの居場所を突き止め、独断で行動に出た。残忍かつ目的のためには手段を選ばないことで知られ、犯罪者から恐れられる存在だった。

アビリティ

STR:11　REF:20　DEX:18
INT:16　PER:12　WIL:16
SYM:10　LUC:10
SUV(肉体／精神):F／E

主要スキル

〈コンバットシェル〉100%、〈重火器〉130%、〈精神防御〉70%、〈リパルス〉70%

サイバーウェア

サイバーアイ(ロウライトアンプ、アンチダズル)、ブラスターヘッド、強化反射神経(1レベル)

防具

センサースーツ

武器

なし

メカニック

ココダイル

兵器

20mmコンパクトマシンガン　A-10"エクスワイヤ"

METALHEAD MAXIMUM

Mind Crime

3rd.
Additional Data

この章には、新たに追加されたメカニックや武器、サイバーパーツなどの装備が掲載されている。これらを使用することで、キミはさらなる力を手に入れることができるだろう。しかし、それは同時にキミに敵対する者も新たな力を手に入れるということでもある。

追加データ集

技術は常に進歩している。それにともない、我々の前に現われる商品も、次々に新しいものが生まれ続けている。ここでは、新たに追加されたメカニックなどの装備について解説する。

データ・アップデート

ルールについて
たとえばメカニックには、バイクやコンバットシェルといったタイプがあり、それぞれに命中部位などの個別ルールが設定されている。
それらはすべて『MHM』に掲載されている。本書に掲載されている追加装備を運用する際に、改めてルールを確認しておくとよいだろう。

追加ルール
ものによっては、新しい装備のデータではなく、既存の(『MHM』に掲載されている)装備の追加ルールが掲載されていることがある。それを適用させるかどうかは、基本的にはGMの判断に任される。

右のページから列記されている装備データは、本書『マインドクライム』において新たに追加されたものである。当然のごとく、装備入手(購入)の際、『MHM』に掲載されているものとあわせて選択することができる。

■装備について

ここでいう“装備”とは、以下のカテゴリーに属するものを指す。カッコ内の数字は、『MHM』において該当カテゴリーのデータが掲載されているページ数である。

▼メカニック(106~167)
主にランドブラスターが使用する、バイクや戦車といった“乗り物”、およびそれらのオプションである。

▼メカニックウェポン(168~176)
メカニックに搭載する武器である。機関銃やミサイルといったⅣ類武器、コンバットシェル専用のⅧ類武器がこのカテゴリーに含まれる。

▼ターミナル(198~211)
主にネットライナーが使用する、ネットワークに接続するためのデバイスである。便宜上、ターミナルにインストールするソフトウェアや、アーティフィシャル・インテリジェンス(AI)もこのカテゴリーに含まれる。

▼アームズ(222~243)
アームズとは、Ⅰ~Ⅲ、Ⅴ~Ⅶ類武器、防具、オートプロテクター、アイテム(武器オプション及び各種アイテム)のことを指す。バウンサーの主力装備としてだけでなく、他のクラスでも護身用などとして持つことになるだろう。

▼サイバーパーツ(244~257)
身体に埋め込み、肉体的な能力を強化するための機器である。脳以外のパーツを機械に換えるアーティフィシャル・ボディもこのカテゴリーに含まれる。

▼ドラッグ(260~262)
服用する(させる)ことでさまざまな効果を引き出す薬品である。毒もドラッグに含まれる。

▼異能力(266~267)
イノセントのみが使いこなすことのできる、特殊なスキルである。

▼パンドラ(270~274)
ハンターにのみ支給される、地球上には存在しない技術で造られた、特殊なパーツのことである。

■装備のルール

当然のごとく、『MHM』に掲載されている装備に関するルールは、今回追加された装備にも適用される。たとえば、メカニックにインストールするタイプのパンドラを、新たに追加されたメカニックにインストールすることも、もちろん可能なのだ。

●半額対象品

キャラクター作成時、クラスによっては半額で入手できる装備がある。今回追加された装備にもそれは適用される。以下に対象となるものののページ数を記しておく。

ランドブラスター:	P147~162
ネットライナー:	P164~165
バウンサー:	P174~175
イノセント及びハスラー:	P180

バイク

安価で高速、機動性が高く小回りがきくという利点を持ち、数々のハンターたちに親しまれている二輪車。その市場は、いまだにおとろえを見せない。

ハンターの多彩な仕事に対応するために、目的に合わせて複数のバイクを使い分けるものもいるぐらいである。

今までも多くのバイクが紹介されてきたが、ここではさらに3点のバイクが追加される。バイクの欠点である、乏しい積載量、それにともなう運搬能力と戦闘能力の低さを、それぞれ独自の視点でカヴァーした製品である。

タマハ社の"ゴールディ"は装甲と火力を重視した大型バイク。

コンダ社の"デニズン"は小型ながら貨物スペースを持った、機動性の高いバイク。

ルノアール&パスカル社の"ラスティコ"は、一風変わった生体装甲と自走機能を備えたものである。

バイクに関しての細かいルールは、『MHM』のP106も参考にしてもらいたい。

タマハ

WZ1600"ゴールディ"

タイプ:バイク

REF:14	STR:−
MV:60	DRV:B
ACL:30	BRK:40
TP:78(250)/0	乗員:1☆
SUV:N	

装甲[全面一律]:A70/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:1型標準(F)
ドライブ:V1型標準(E)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$24,400($15,000)
兵装:M2(ハンギング)×2
装備:スーパージャイロ
解説:乱戦時を考慮して開発された大型バイク。

安定性を得るため座席は低く、両側面に装備されているM2"ATライフル"を扱いやすくするため、ハンドルは高く設置されている。運転性能はスーパージャイロの搭載でカバーしているが、乗り心地自体はあまりよいとはいえない。また、バイクならではの速度や機動性も、やや重量に負けてしまっている。

重量を支えるバランスを得るべく他にない新たなデザインが採用されているため、生産性に欠け、バイクにしては値段が高い。それでもその分厚い装甲と多彩な兵装を設置できる許容力は、突撃して敵を駆逐するのに適している。

コンダ

MOT"デニズン"

タイプ:バイク

REF:18	STR:−
MV:40	DRV:A
ACL:10	BRK:10
TP:0(10)/65	乗員:1☆
SUV:E	

装甲[全面一律]:なし
パワープラント:1型標準(E)
ドライブ:V1型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$750($600)
兵装:なし
装備:簡易トランク
解説:貨物運搬に重点を置いた、街乗り用小型バイク。小型とはいえ、直線的なデザインに太めのタイヤを履いた、重量感のある仕上がりになっている。

前後部にキャリアがついており、前部はハンドリングに影響を与えないマウント式。後部にはショックを吸収するスプリングがついており、荷物の重さに合わせて強度を変えることもできる。スタンドもがっちりしていて、いっぱいに積載しても倒れることはない。

基本的にシティ向けとして販売されているが、ドライブはオフロードのものを使用しており、スピードさえ気にしなければ荒野に向かって走らせることも可能である。

ルノアール&パスカル

MD−7/AX"ラスティコ"

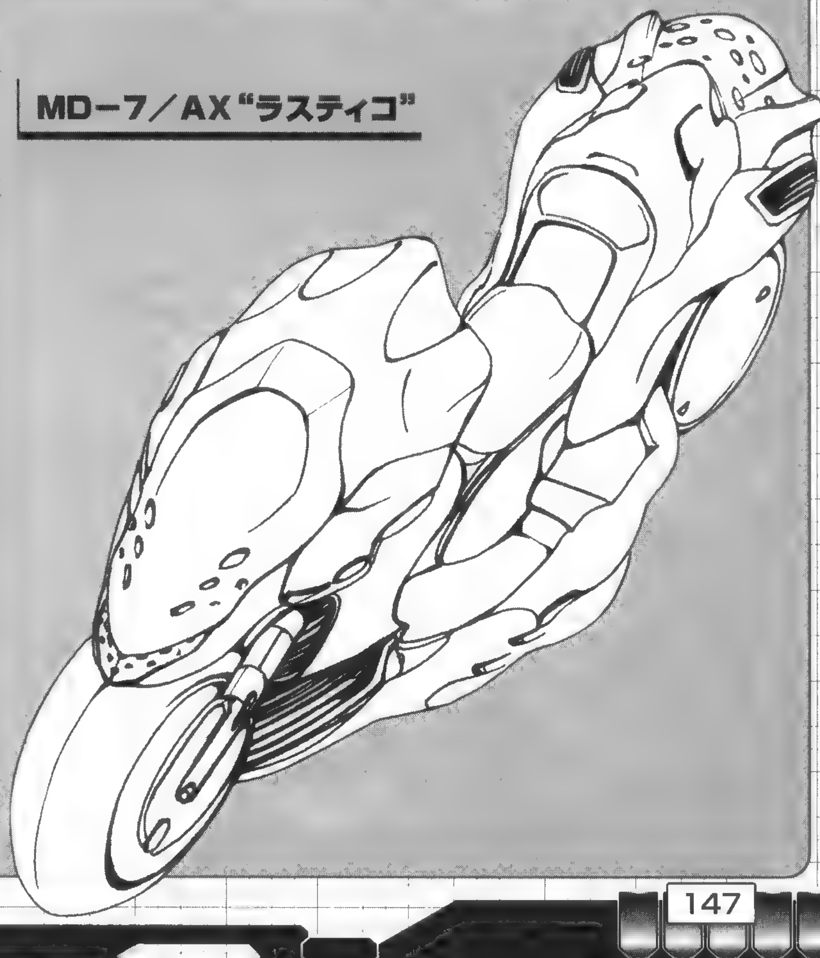
タイプ:バイク

REF:19	STR:−
MV:140	DRV:A
ACL:70	BRK:50
TP:10(120)/0	乗員:1☆
SUV:J	

装甲[全面一律]:A30/9(生体装甲)
パワープラント:1型標準(E)
ドライブ:N1型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$777,000($772,000)
兵装:FN−HMG(ハンギング)
装備:専用自走AI(内蔵)
解説:月面の技術を使用しているとの噂のある、オンロード用大型バイク。詳細は制作会社も明かしていないが、"生体装甲"なるものを搭載しており、LWなら10時間、MHなら丸1日、HWからは3日、M0からですら10日間で自己修復する。完全に破壊された状態では修復しない。装甲効果はB、I、E、F、L、S、Hである。これは専用の装甲であるため、他の装甲に変えることも、装甲に付加効果を持たせるオプション(リアクティブアーマーなどのような)を追加することもできない。

また、〈ドライビング〉を100%で会得している高性能自走AIを搭載しており、路面や道路の状況に合わせて、自動走行をさせることができる。

MD−7/AX"ラスティコ"



バギー

手軽に手に入れられるバギーは、その積載量や乗員数の多さにおいてはバイクよりも便利であり、ハンターチームの基本的な移動手段、または活動拠点として大変人気が高い。

『MHM』では2～4人乗りのバギーが中心に紹介されているが、ここではハンターチームが一度に搭乗できるであろう、4～6人乗りのバギーを中心に紹介していく。

かならずしも経済的に恵まれているわけではないハンターチームにとっては、依頼人も含めて十分な輸送力のある多人数用のバギーは、福音となるであろう。

小回りのきく戦闘バギー、積載量の高い重装バギー、足の速い戦闘バギー、貨物をつめるバギー、街のり用の電気自動車など、それぞれ特色のあるバギーは、さまざまな状況に合わせて、ハンターたちを手助けしてくれるはずだ。

また、ここに紹介されるバギーは、基本ルールに載っているものと同じように、明記されていない限り、4輪である。

XAX

BU512“ゲイナー”

タイプ：バギー（戦闘バギー）
REF：15　STR：－
MV：40　DRV：B
ACL：15　BRK：30
TP：60（200）／50　乗員：4☆
SUV：K
装甲[全面一律]：A50／6（ファインステンレス）
パワープラント：3型標準（E）
ドライブ：標準（E）
サイバーリンク：搭載可
価格：$29,000（$12,000）
兵装：7.62mmチェーンガン（ターレット）
装備：なし
解説：ハンドリング性能の強化により、機動性能を確保した戦闘バギー。同社のバギーにしては珍しく、小型で小回りがきくのが最大の特徴である。

ターレット式の7.62mmチェーンガンは上面に取りつけられており、後部座席のガンナーが上から頭を出して操ることになる。機動性を活かした走りによって、軍などでも伝令として使ったり前線で敵を翻弄することを目的とした配備が検討されているという。

また、巧妙な空間設計がなされており、車内スペースが見ためより広くなっている。ひとりが立って攻撃態勢に入っていなければ、5人詰め込むこともできるほどである。

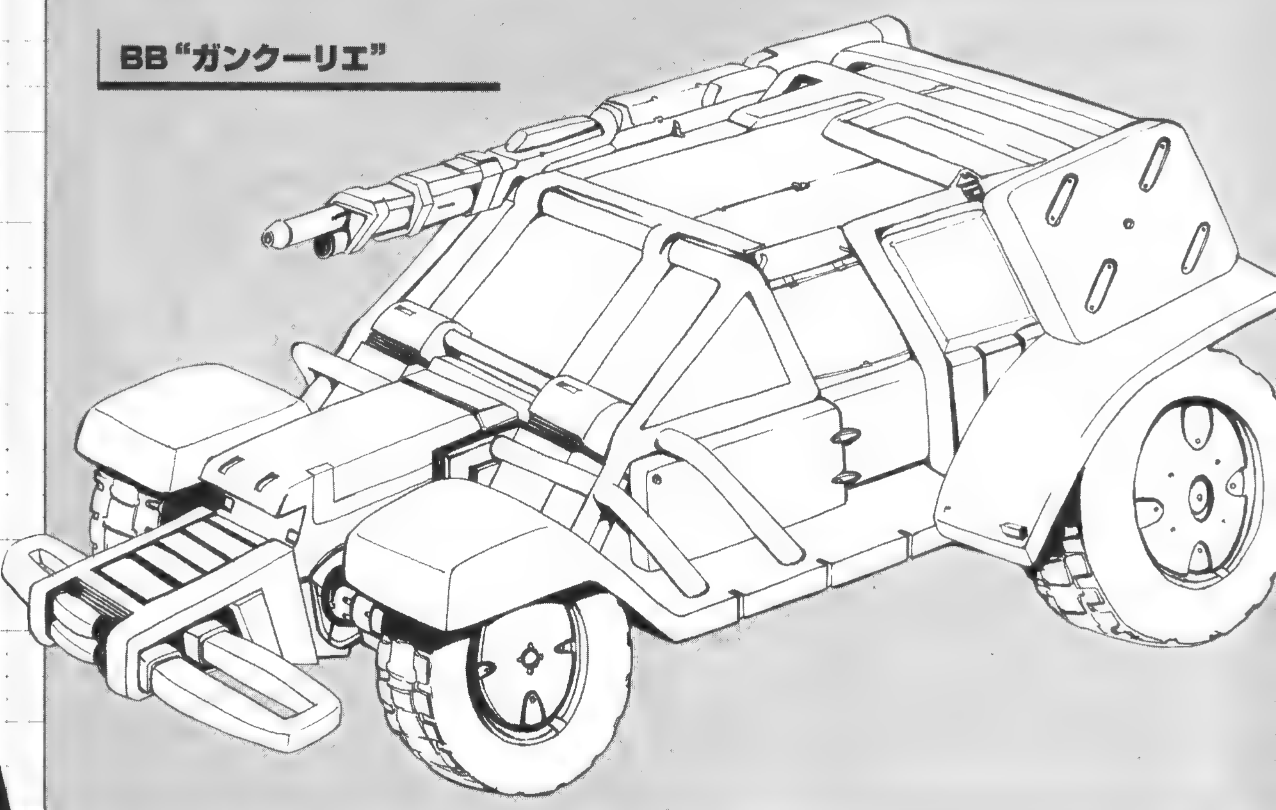
エッサン

BB“ガンクーリエ”

タイプ：バギー（戦闘バギー）
REF：8　STR：－
MV：65　DRV：B
ACL：35　BRK：45
TP：180（350）／80　乗員：4☆
SUV：K
装甲[全面一律]：A70／7（ハイ＝チョバムアーマー）
パワープラント：3型標準（E）
ドライブ：標準（E）
サイバーリンク：搭載可
価格：$18,400（$12,000）
兵装：FN－HMG（ハンギング）
装備：なし
解説：同社の“ブッシュランナー”（『MHM』P117）をベースに大型化し、座席数と積載量を増やした後継車種。武装も“ブッシュランナー”と同じFN－HMGを、車体上部に設置している。

また、入手しやすさという若いハンターに優しい点も踏襲。徹底的なコスト削減により、XAX社の“ライトニング”（『MHM』P115）並の低価格で、それ以上の高性能を実現させた。“ライトニング”の弱点である出力回りに力を入れ、ライバル車とは別機軸を打ち出していながら、兵装の積載量に関しても“ライトニング”を上回り、同社の技術力をアピールしている。

BB“ガンクーリエ”



ローテス
805MLC“カーン”

タイプ：バギー（戦闘バギー）
REF：12　STR：－
MV：70　DRV：A
ACL：35　BRK：40
TP：200(400)／0(100)　乗員：6☆
SUV：L
装甲[全面一律]：A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：3型標準(E)
ドライブ：標準(E)
サイバーリンク：搭載可
価格：$24,000($22,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：機敏なハンドリング性能と安定した走行性が自慢の、6人乗り戦闘バギー。
　重火力を積み込んでの前線走行を想定しており、貨物スペースを極力潰し、兵装を設置できる空間を広げている。
　デフォルトでは一切の武装を備えていないが、5人以上でチームを組むハンターたちがいっしょに行動しようと思うなら、もっとも手頃な移動手段であるといえよう。
　また、貨物スペースのなさを補うため、シートを倒すことで座席ひとつにつき【TP】50の、貨物スペースを得ることもできる。ただし倒すことのできるのは、最後部の2つのみである。

GAZ
110B“サイア”

タイプ：バギー（戦闘バギー）
REF：7　STR：－
MV：45　DRV：B
ACL：20　BRK：20
TP：116(300)／250　乗員：6☆
SUV：J
装甲[全面一律]：A80/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：3型標準(E)
ドライブ：標準(E)
サイバーリンク：搭載可
価格：$36,600($20,000)
兵装：M90マシンガン（ターレット）
装備：ハイブリッド防弾ガラス
解説：6人乗りで、なおかつ貨物を大量に積むことのできるバギー。トレジャーハンターなどが大量の発掘物を運搬するための足として開発された。腰を据えて探検することが前提となっているため、速度は遅く、戦闘における車体の耐久性もあまり気遣われていない。
　貨物スペースはすべて後部の空間に取ってあり、座席は前部のふたりを除いて、車体中央に円陣を組むように変則な配置を取っている。向かい合った座席の中心にはテーブルのようなものが取りつけてあり、地図などを広げることができる。
　M90マシンガンは、車体上部に取り付けられており、後部座席のものがルーフを開けて操るようになっている。

ガウディ=クワトロ
“ローダ”

タイプ：バギー（電気自動車）
REF：8　STR：－
MV：45　DRV：B
ACL：25　BRK：20
TP：0(10)／50(150)　乗員：6
SUV：I
装甲[全面一律]：なし
パワープラント：E3型標準(E)
ドライブ：N2型標準(E)
サイバーリンク：搭載不可
価格：$12,000($7,000)
兵装：なし
装備：大型通信システム
解説：メガ=シティなどの非武装地帯で利用される、6人乗り電気自動車。4人乗りでファミリータイプの“モーダ”（『MHM』P117）を多人数・多目的用にコンバートしたもの。パワープラントは電気式、ドライブはオンロード用以外のものを取りつけることはできない。
　後部座席を倒せば、貨物用のスペースを【TP】100分得ることができる（その場合は4人乗りとなる）。
　デフォルトで大型通信システムを備えており、普段は娯楽用として扱えるほか、災害などの緊急時の通信システムとしても利用できる。

ワゴン

　ワゴンは、多彩な兵装・貨物を積み込める積載量を誇り、大量の人員を移動することができる。
　バギーでは物足りないが、装甲車を買うほどではないと考えるハンターチームにとって、ワゴンはかなり利用価値が高いといえるだろう。
　ひとくちにワゴンと言ってもいくつかのヴァリエーションが存在するが、以下のデータはその中でも、野戦ワゴンとLAAVと呼ばれるもののデータである。もうひとつのCSCVはここで取り上げないので、『MHM』のP118を参照してもらいたい。
　野戦ワゴンの“御殿”は、ワゴンのサイズを活かし、現在までのワゴンの中でも最大量の積載能力を誇る。野営用である。長期的な活動拠点として利用できる。
　“サーカトリィ”は軽支援装甲車（LAAV）の名のとおり、多くの武装を積み込むことができ、さらに頑丈な車体を活かして、いろいろな使い方を考えることもできる。

アンバサタール
XMR“御殿”

タイプ：ワゴン（野戦ワゴン）
REF：6　STR：－
MV：40　DRV：A
ACL：10　BRK：10
TP：0(660)／200　乗員：5☆
SUV：N
装甲［前側面］：A40／7（ステンレス）
　［後面］：A30／7（ステンレス）
　［上下面］：A10／7（ステンレス）
パワープラント：3型標準(D)
ドライブ：V2型標準(F)
サイバーリンク：搭載可
価格：$25,820($20,000)
兵装：なし
装備：簡易寝台×3、簡易シャワー、簡易トイレ
解説：野営用のワゴン。後部に座席はなく、収納可能な簡易寝台が代わりの役割を果たす。さらに、シャワーとトイレを完備。シティから離れた荒野で何日かを過ごさねばならない時、剥き出しのテントや寝袋で夜を過ごすよりも、はるかに快適で安全な生活を確保することができるだろう。
　兵装は標準装備されていないが、設置空間は充分にあり、用途に合わせて追加装備または換装が可能である。
　車両自体の性能は、速度こそでないが極めて快適で安定した走行が期待できる。

メルセダス=フェンツ
MX1200H“サーカトリィ”

タイプ：ワゴン（LAAV）
REF：8　STR：－
MV：70　DRV：B
ACL：30　BRK：35
TP：315(800)／200　乗員：6☆
SUV：N
装甲［前側面］：A50／7（ファインステンレス）
　［後面］：A50／5（ファインステンレス）
　［上下面］：A50／5（ファインステンレス）
パワープラント：3型標準(H)
ドライブ：V2型標準(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$109,300($40,000)
兵装：20mmバルカン（プロップ）
装備：ECMポッド(A)、ハイブリッド防弾ガラス、電動ウィンチ、ドライブプロテクター
解説：装甲車並みの頑丈さと複雑なミッション構造がおりなすハイパワーで、どんな悪路や急斜面でも走行する、怪物級のワゴンである。
　このワゴンは、もともと農作業や除雪などを行なう多目的作業用車両として設計されたものを、軍用に改良したものである。豊富な作業用アタッチメントを兵装設置用に改造した結果、贅沢な換装スペースを得ている。また、貨物スペースにも充分な余裕がある。

インセクター

コンバットシェルなどの人足歩行型メカニックの過渡期に存在していたといえるインセクターだが、ロマノフ社はいまだ断固としてこれを生産しつづけ、そして確実な売り上げを得ている。

その一種独特な外観と、クセのある運用法は、それがゆえの熱狂的ファンを持っており、販売数も少なくない。インセクターを主力として構成された部隊も、決して多くはないが存在する。以下に登場する特殊なインセクター"ジラーフ"や、超大型の"マスキュラン"も、地道にシェアを獲得しつづけている、癖のあるメカニックたちである。

これらの2機も他のインセクターと同じように、脚部関節の内側に特殊なトラベルホイールを装備している。これにより、インセクターならではの高速機動が可能となる。"高速機動"に関する記述は、MHM P120を参照にしてもらいたい。能力値の数値は、右側のものが高速起動時のデータとなっている。

ロマノフ

UPV "ジラーフ"

タイプ:インセクター(4脚)
REF:15/10　STR:−
MV:5/40　DRV:B
ACL:5/40　BRK:5/40
TP:66(256)/0　乗員:1☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A50/7(チタン合金)
パワープラント:4型標準(G)
ドライブ:専用歩行システム(D)
サイバーリンク:搭載可
価格:$266,000($180,000)
兵装:7.62mmミニガン×2(ハンギング)
　20mmキャノン×2(ハンギング)
装備:探査レーダー、振動探査器、熱センサー、動体センサー
解説:2本の武装クレーンを装備した密林戦闘用の大型インセクター。

本体は隠れ、クレーン上部に各種センサーと武装を備え、上空から敵を探して攻撃する。〈偽装·カモフラージュ〉でこの機体の本体を偽装している場合、〈偽装·カモフラージュ〉などによって発見されない限り、本体が見破られることはない。見破らない限り、このインセクターへの攻撃は常に兵装を狙って部位狙いしなければならない。またこのとき、このインセクターの最初の攻撃は、常に不意打ちとなる。

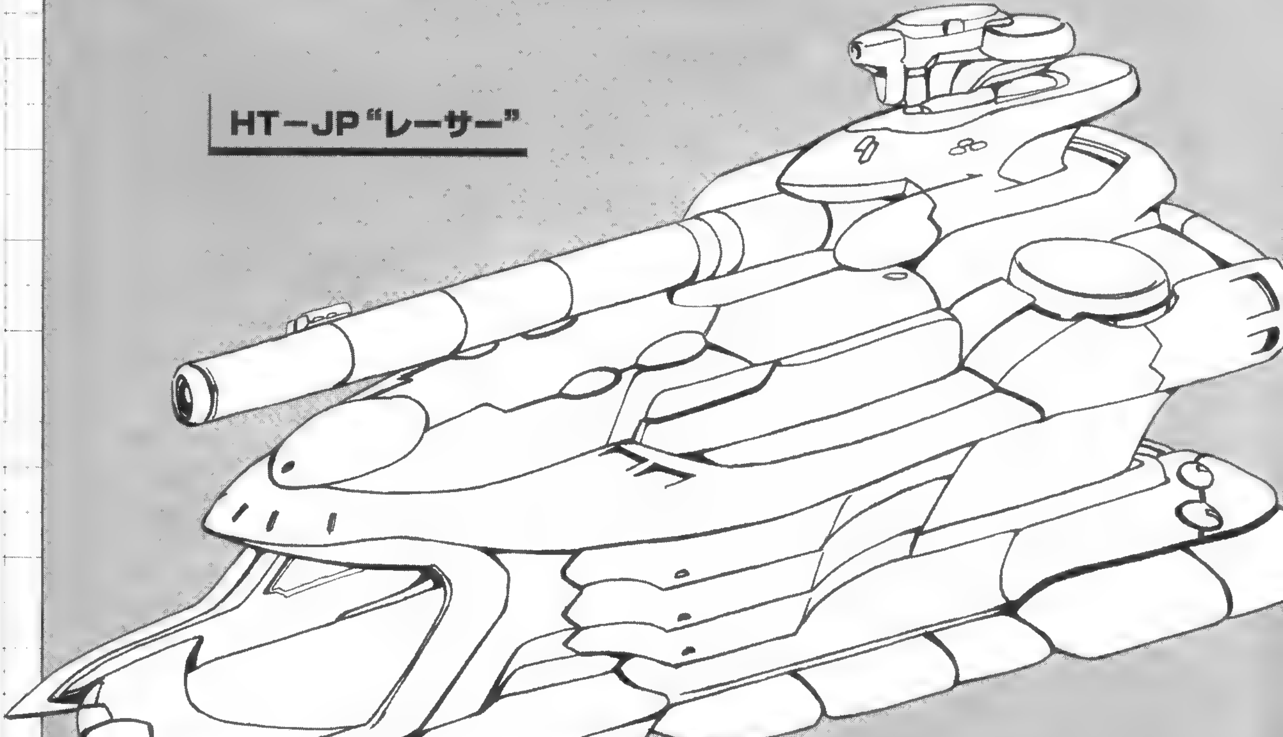
ロマノフ

HLV "マスキュラン"

タイプ:インセクター(8脚)
REF:18/12　STR:−
MV:20/30　DRV:B
ACL:10/15　BRK:20/30
TP:150(400)/0　乗員:1☆
SUV:L
装甲[全面一律]:A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(D)
ドライブ:専用歩行システム(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$166,250($140,000)
兵装:30mmキャノン×2(ハンギング)
　L86ライトマシンガン(ターレット)
装備:光学サイト
解説:蜘蛛を思わせる、8脚の大型インセクター。特に太く長い脚部が印象的で、他のインセクターよりも体ひとつ以上高い位置に本体があるのは、圧巻である。巨大な機体のわりに足が速いが、装甲は薄弱な印象が否めない。トラベルホイール起動中の高速機動も、その自重が邪魔をして他のインセクターよりも速度が出ない。

標準兵器は、脚部に30mmキャノン、上面にL86ライトマシンガンとなっているが、搭載能力は高く、より大型の武器、またはより複数の武器を装備することができる。

HT−JP "レーサー"



ホバータンク

ホバータンクは開発以来その人気は高く、それゆえにさまざま要望が絶えることはない。

もっとも多い要望は、「もっと価格を安く」というものである。

ホバータンクは確かにどの面をとっても標準以上の性能を発揮してくれる優れたメカニックである。まさに現代のテクノロジーが生んだ、戦闘マシンの最高峰と呼んでも過言ではないだろう。特にその機動力と戦闘力の高さは、多くのランドブラスターのあこがれであった。しかし、その価格の高さゆえに、なかなか手が出せないのが実状であった。

そこでメーカー側も最近コスト削減を目指す企業が増え始め、ホバータンクの値段は年々下落傾向にある。

以下に2種類の追加データが記載されているが、中でも"レーサー"は「安価」というキーワードを実現させるためだけに開発されたホバータンクであるということができる。

IMI
HT−JP"レーサー"

タイプ：ホバータンク
REF：12　STR：−
MV：100　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：8(440)／100　乗員：4
SUV：N
装甲［前側面］：A50／7(ステンレス)
［後面］：A50／7(ステンレス)
［上下面］：A50／7(ステンレス)
パワープラント：4型標準(H)
ドライブ：H3型標準(F)
サイバーリンク：搭載可
価格：$57,600($40,000)
兵装：30mmキャノン(バインド)
LMG32(ガンポート)
装備：なし
解説："ボクサー"(『MHM』P123)で本格的にホバータンク製作に乗り出したIMI社が、低価格ホバータンクの大量生産化の理念のもと、開発に乗り出した機体。

軽量化を主とする低コスト化により、驚くべき低価格と速度性能を得ることに成功した。その分、機体の耐久性と装甲が犠牲になってしまっているのは、いたしかたないといえよう。

とはいえこの低価格は魅力的であり、発売前から高い期待を寄せられており、実際かなりの機数を出荷している。

JM
M77−AR"シュワルツコフAR"

タイプ：ホバータンク
REF：12　STR：−
MV：70　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：44(650)／50　乗員：4
SUV：R
装甲［前側面］：A70／7(ハイ=チョバムアーマー)
［後面］：A70／4(ハイ=チョバムアーマー)
［上下面］：A60／4(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：4型標準(H)
ドライブ：H3型標準(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$143,000($120,000)
兵装：55mmオートキャノン(ハンギング)
LMG32(ガンポート)
LMG32(ターレット)
装備：なし
解説：当初アーミー向けに製作が進んでいた"シュワルツコフ"だったが、結局一般販売用しか日の目を見ることはなかった。本機は、そのアーミー用シュワルツコフに少々手を加えた復刻版である。

一般向けとの大きな違いは、貨物スペースが大幅にカットされて兵装スペースに回されている点、それにより獲得した搭載能力を活かし、装甲を固めている点である。

また耐久度も高く、総じて一般用の強化版といえる仕上がりになっている。

装甲車

地上の乱戦において、迅速かつ周到な兵員輸送は、戦局を大きく左右する重要事項である。そのために人員を輸送する車両には、簡単に撃破されない装甲、速やかに大量の人員を運ぶスピードと積載能力が必要となる。

ワゴンやバギーよりも厚い装甲、戦車よりも速いスピード、ホバータンク以上の積載力を兼ね備えた装甲車は、まさにそうした任務にうってつけだ。

追加データでは、駆け出しハンターでも十分に手が届く手軽な装甲車と、よりレベルの高い危険な任務をこなす熟練者たちでも満足できるであろう強力な装甲車のふたつが用意されている。

これでさらに選択肢の幅が広がることになり、ハンターたちの戦略もより多岐におよぶことは間違いない。

なお、これらの装甲車も他のものと同じく、ドライブは専用タイヤである。他のものと換装することはできない。

その他、運用ルールなどに関しては、『MHM』のP125を参照のこと。

三木重工
AV45"サザンクロス"

タイプ：装甲車(4輪)
REF：5　STR：−
MV：60　DRV：C
ACL：30　BRK：30
TP：60(400)／100　乗員：4
SUV：M
装甲［前側面］：A50／6(ステンレス)
［後面］：A50／6(ステンレス)
［上下面］：A50／6(ステンレス)
パワープラント：5型標準(D)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(D)
サイバーリンク：搭載可
価格：$19,600($13,000)
兵装：7.62mmチェーンガン(プロップ)
装備：なし
解説：三木重工製、旧型の4輪装甲車。性能の低さは見た目にも明らかである。

貧弱な足回りのせいで、ドライブの耐久度はおろか、走行時の安定性までもが不安定になっている。その他の部分は、性能はともかく価格の割に作りがしっかりしており、うだつの上がらないハンターが最初に購入したまま、長年にわたって乗り続けていることも珍しくない。

一時期は市場に出回ることはなくなっていたが、ここ数年、新規のハンター人口増加に伴いいつとも知れず復活した、貧乏ハンターの強い味方である。

DMW
FV−303"カタストローフェ"

タイプ：装甲車(8輪)
REF：4　STR：−
MV：70　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：282(800)／300　乗員：4
SUV：R
装甲［前側面］：A80／8(ファイバニウムアーマー)
［後面］：A50／8(ファイバニウムアーマー)
［上下面］：A40／8(ファイバニウムアーマー)
パワープラント：5型標準(G)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(H)
サイバーリンク：搭載可
価格：$135,000($78,000)
兵装：FN−SSW(ターレット)
7.62mmチェーンガン(ハンギング)×2
20mmキャノン(ハンギング)
SAMランチャー(プロップ)
装備：IR投光器、IRビジョン、ALPD×2、フラッシュライト
解説：重火力信奉者御用達の、8輪装甲車。

兵装は側面にチェーンガン、上面にFN−SSWと20mmキャノン、それに対空ランチャーまでも備え、巨大な棺おけのごとき車体に、砲身が茨のように伸びている格好となる。

搭載能力を活かし、とにかく突撃機能を高めた車両である。

トレーラー

貨物や他のメカニックを収納できるカーゴと、それを連結させて引っ張るトラックを合わせたものが、トレーラーである。用途はさまざまであるが、最大の特徴は、なんと言ってもメカニックを載せて移動ができると言う点にある。

特にハンターチームにとっては、戦闘車両をカーゴに搭載して移動基地としたり、大量の荷を運ぶ仕事に利用したりとニーズは少なくない。

特に記述がない限り、通常のトラックは4輪、カーゴは8輪である。

ルール上はトラックとカーゴあわせてひとつのメカニックとして扱う。また、他のメカニックの輸送など詳しいことは、MHM P127を参照すること。

追加された2点は、安価なトラックと、バギーやワゴンに連結することが可能な特殊なカーゴである。

ワイズヨーロッパ

TRG077“ロック”

タイプ:トレーラー(トラック)

REF:2	STR:−
MV:40	DRV:C
ACL:20	BRK:10
TP:0(60)	乗員:2☆
SUV:M	

装甲[全面一律]:A30/6(ステンレス)
パワープラント:5型標準(F)
ドライブ:V2型標準(F)
サイバーリンク:搭載可
価格:$30,120($30,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:現在市場に出回っているトラックの中では、もっとも手頃な価格で売り出されているトラック。いくらかの経験を積んだハンターならば、別売りカーゴを含めて個人所有することもたやすい。

移動手段としてはあまり有効なものではないが、多量の物資を運搬する必要に迫られた時は、非常に便利な乗り物である。低価格ながら常時利用には向かないため、駆け出しのハンターへの需要はメーカーの思惑ほど多くない。しかし、時々大きな物資を運ぶ際の緊急用としてか、多くのメカニックを所有する金のあるハンターたちが購入することも多く、需要は絶えない。

三木重工

ニー120E“小龍”

タイプ:トレーラー(特殊カーゴ)

REF:0	STR:−
MV:0	DRV:−
ACL:0	BRK:0
TP:0(500)/1000	乗員:0
SUV:0	

装甲[前側面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A50/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:なし
ドライブ:V2型標準(F)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$40,000($35,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:バギー、もしくはワゴンに連結するための特殊カーゴ。トラックとの連結はできない。カーゴについている脱着可能の特殊マウントを接続すれば、バギー、もしくはワゴンの、どの車種にも連結することが可能である(脱着はショップに行けば、工費無料で行なってくれる)。

積載能力はトラックに比べずいぶん劣るが、走行能力や乗り心地を考慮すればこの役得は大きい。

カーゴは両側面および後面が開く構造になっている。当然ながら、カーゴだけで移動することはできない。

RAFT

偵察や攻撃を受け持つ"子機"と、それを搭載した"母機"を合わせて、RAFTと呼ぶ。データは、両方合わせたもの、もしくは母機だけのものなどさまざまである。

RAFTは単に移動手段としてではなく、母機・子機がドッキング・スクランブルを繰り返すことで、任務や状況に合わせた柔軟な対応が可能となる、戦術的なシステムを兼ね備えたメカニックである。ドッキング・スクランブルに関するルールは、「MHM」P133を参照のこと。以下の追加データを使用する際も、特に明記されていない限りはそこに書かれているルールが適用される。

RAFTはメカニック固有の命中部位を持たない。母機、子機のものをそれぞれ参照する必要がある。

その他、RAFTの母機や子機をチューンナップする必要が生じた場合、ルールはそれぞれのタイプにしたがって行なうことを基本とする。

コンダ

UX−H1000“リベルラ”

タイプ:RAFT(装甲車/6輪)

REF:6	STR:−
MV:60	DRV:B
ACL:20	BRK:20
TP:144(500)/0	乗員:2☆
SUV:S	

装甲[前後面]:A100/7(ファイバニウムアーマー)
[側面]:A20/7(ファイバニウムアーマー)
[上下面]:A20/7(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:5型標準(H)
ドライブ:専用オフロードタイヤ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$103,300($80,000)/装甲車のみ
兵装:20mmキャノン(バインド)
装備:CSD×2
解説:偵察用ヘリ"マリキータ"とコクピット兼用の装甲車。6輪の上に折り畳み式のヘリが載っている。"マリキータ"のデータはP153参照。

コクピット兼用であるため乗り換えに時間は必要ないが、連結を外してヘリが分離するまでには5分ほどの時間を要する(ドッキング時にも同じ時間がかかる)。また、スクランブルしている際中は、母機を操作することはできない。

ヘリだけの別途購入は可能であるが、装甲車のみでは機能しない。

グルップ

55hA“ドラゴンフライ”

タイプ:RAFT(ヘリ)

REF:20	STR:−
MV:85	DRV:B
ACL:40	BRK:25
TP:16(300)/0	乗員:3☆
SUV:N	

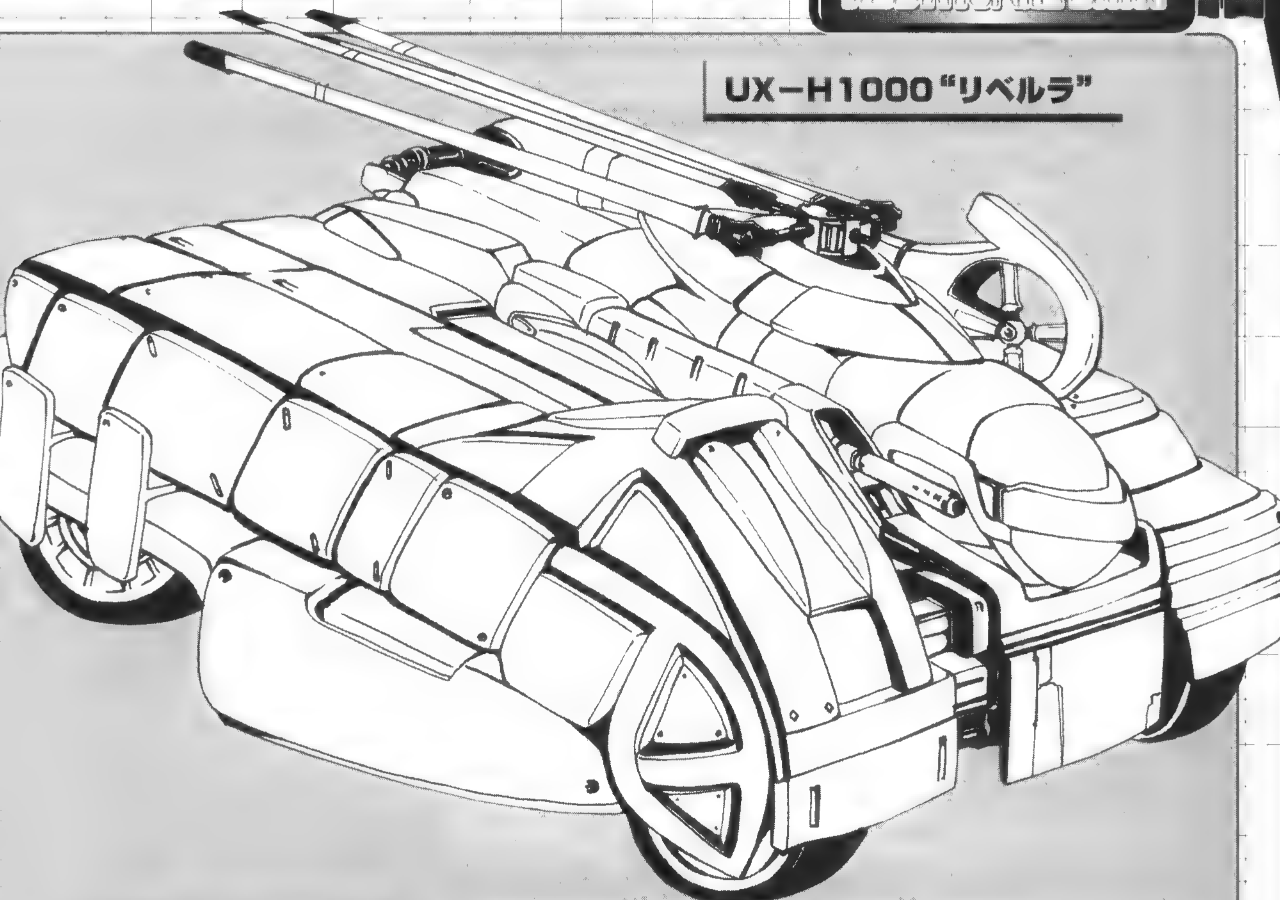
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(J)
ドライブ:専用ドライブ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$477,000($450,000)/ヘリのみ
兵装:LMG32(ターレット)
装備:レーザーサイト、投光器、ECMポッド(B)×2
解説:戦車を1機、吸い上げるようにしてドッキングできる、大型の重パワーヘリ。かつて電撃作戦用に、戦場に大量投入されていた。機体下部に戦車がマウントされる。

後部座席の足元に乗降用のハッチが取りつけられており、ヘリの内部から戦車へと移動し乗り込むことができる。

LMG32も同様に後部に取り付けられており、ガンナーが戦車のスクランブル時に支援攻撃するのに使用する。

戦車は別売りで、母機自体も高価だが、戦車であればどのメーカーのものでも連結できるのは魅力である。

UX−H1000“リベルラ”



ヘリ

移動力ではエアクラフトに劣るが、そのぶん小回りがきき、低空飛行なども思いのままであるヘリは、高いシェアを誇っているメカニックである。哨戒行動や強襲作戦時の兵員輸送など、その用途は多彩なものが望まれており、ヘリの中でも用途に合わせたさまざまなヴァリエーションが開発されている。

それは以下の追加データをみても一目瞭然で、戦闘ヘリ、小型偵察機、重装ヘリ、大型輸送ヘリ、ステルス性の高い特殊ヘリなど、そのひとつひとつが明確な役割を持っている。

ヘリは、ハンターがチームなり個人なりで所有するには、少し経済的に厳しいものがあるだろう。しかし、さまざまなミッションをこなすうちに、これらさまざまなヘリに出会うはずだ。それが敵か味方かに関わらず、その時能力を知っているのと知らずにいるのとでは生存確率が確実に変わる。

ニコルソン

GH−12“ラムセス”

タイプ:ヘリコプター(戦闘ヘリ)
REF:26　STR:−
MV:120　DRV:B
ACL:40　BRK:30
TP:14(500)/250　乗員:2☆
SUV:0
装甲[全面一律]:A160/6(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(I)
ドライブ:専用ドライブ(F)
サイバーリンク:搭載可
価格:$465,000($300,000)
兵装:7.62mmミニガン(ハウジング/旋回可能)×2
　ATMランチャー(ハンギング)×2
装備:レーダーポッド、チャフポッド(L)×4
解説:“スカラベ”(『MHM』P135)の姉妹機として登場した、戦闘用ヘリコプターである。

姉妹機に比べて装甲にやや不安が残るが、その分速度と機動力が高いのが特徴である。

火器の搭載力は、“スカラベ”同様高いポテンシャルを保持している。標準装備として、両側面にひとつずつ、ミニガンを格納している他、下部に固定されたATMランチャーを備えている。扱いやすく汎用性のあるメカニックとして、高い地位を得ている機体である。

コンダ

H1001“マリキータ”

タイプ:ヘリコプター(小型戦闘ヘリ)
REF:18　STR:−
MV:70　DRV:B
ACL:30　BRK:40
TP:0(60)/0　乗員:2☆
SUV:H
装甲[全面一律]:A20/7(ファインステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(D)
ドライブ:専用ドライブ(D)
サイバーリンク:搭載可
価格:$28,800($15,000)
兵装:5.56mmミニガン(ハンギング)
装備:熱センサー
解説:UX−H1000“リベルラ”(P152)とドッキングする、観測・偵察専用のヘリ。“リベルラ”とは別売で販売されており、“マリキータ”単体で操作することも可能であるため、安価な移動手段として利用するハンターも多い。

ただしこのヘリは、特殊な折畳式となっているため性能に限界があり、構造上火器や貨物を搭載することも不可能に近い。戦闘をするには、やや役不足である。

折りたたまれた状態から飛行可能の状態になるまでは、5分ほどかかる(もちろん折りたたむ時も同じ時間がかかる)。そのため安全な場所での発進・停止する必要がある。

デューイ
LH140/C"スピンコマンダー"

タイプ：ヘリコプター（大型ヘリ）
REF：14　STR：―
MV：80　DRV：B
ACL：35　BRK：25
TP：280（600）／0　乗員：6☆
SUV：N
装甲[全面一律]：A200／7（チタン合金）
パワープラント：専用パワープラント（K）
ドライブ：専用ドライブ（G）
サイバーリンク：搭載可
価格：$611,000（$480,000）
兵装：7.62mmチェーンガン（ターレット）
装備：SVS、探査レーダー、ECMポッド（A）、フレアポッド（L）、大型通信システム、ファイアウォール
解説：大型の重装甲ヘリ。運動性能が悪く、戦闘用というよりも、むしろ指揮用としての役割が大きい。
　ローターマストにマスト・マウンテッド・サイトを搭載しており、索敵能力が高いのが特徴である。また、内部には大掛かりな電子装備が積まれており、通信能力も高い。
　通常は、対ハッキング要員も乗り込んで電子戦に備えている。その分、貨物スペースは一切考慮されておらず、その役割は"スピンポーター"に譲っている。

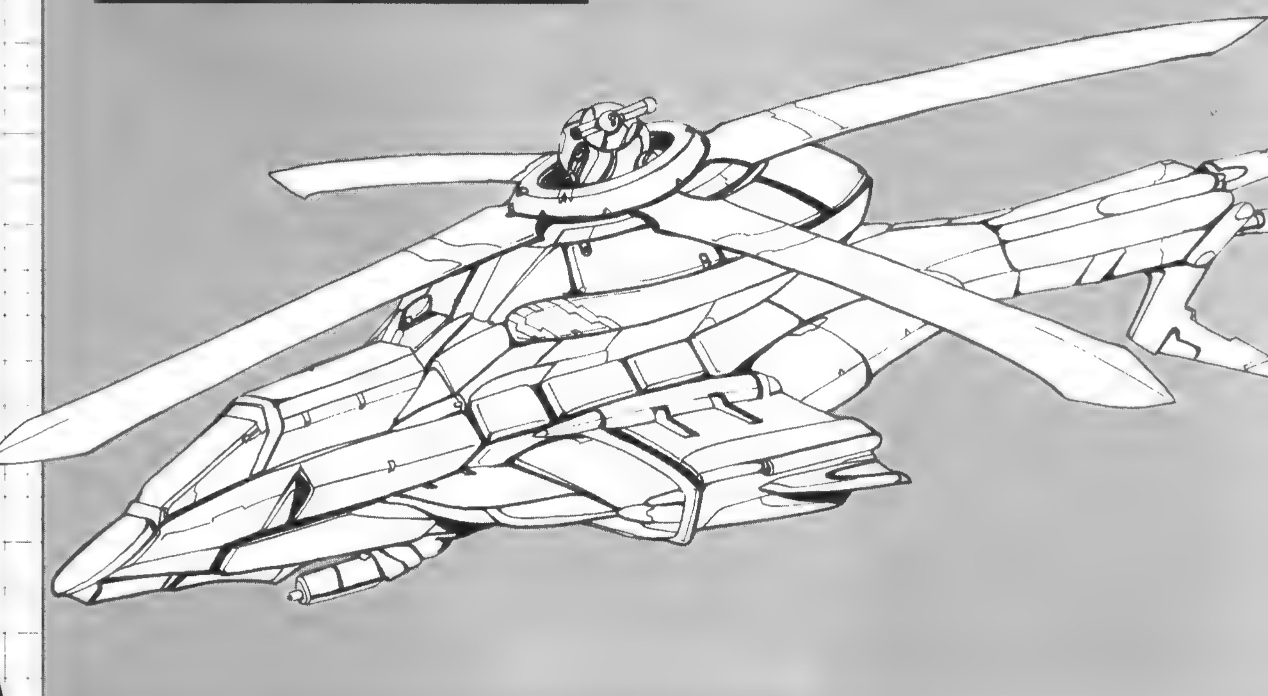
デューイ
LH140/P"スピンポーター"

タイプ：ヘリコプター（空挺ヘリ）
REF：18　STR：―
MV：95　DRV：C
ACL：45　BRK：30
TP：60（300）／1000　乗員：2☆
SUV：N
装甲[全面一律]：A200／7（チタン合金）
パワープラント：専用パワープラント（K）
ドライブ：専用ドライブ（G）
サイバーリンク：搭載可
価格：$592,000（$500,000）
兵装：7.62mmチェーンガン（ハンギング）×2
装備：なし
解説："スピンコマンダー"をベースに改造・発展させた、空挺ヘリ。兵員輸送、支援、補給などの多目的任務の遂行が可能である。兵装スペースも余裕があり、対戦車用の火器を搭載することもできるようになっている。
　また、パワープラントといった駆動機関が増強され、機動性能も多少上昇した。しかし、いまだ開発中の技術であるため、機体の安定性が損なわれるという欠点も残っている。
　現在さらに発達型の開発も進められているが、機体価格が高騰しすぎるため、実用化には至っていない。

シュベール
STH"ウィスパー"

タイプ：ヘリコプター（偵察ヘリ）
REF：25　STR：―
MV：90　DRV：B
ACL：40　BRK：30
TP：90（500）／50　乗員：6☆
SUV：N
装甲[全面一律]：A100／8（ファイバニウムアーマー）
パワープラント：専用パワープラント（K）
ドライブ：専用ドライブ（G）
サイバーリンク：搭載可
価格：$491,000（$380,000）
兵装：7.62mmチェーンガン（ハウジング／旋回可能）
　30mm機関砲（ハンギング）
装備：IR投光器、フレアポッド（L）、ECMポッド（A）、
解説：SWATなどといった部隊で使用することを念頭に、ステルス設計を施されたヘリ。ほとんど音を立てずに飛行することができる（これにより不意打ちなどが可能になるかどうかは状況により、GMが判断する）。
　外観は複雑な曲面と直線からなり、着陸装置も引き込み式、武装も機関砲以外は、機内搭載を標準としている。
　また、標準兵装は特注製で、発射音と発射炎を打ち消すシステムになっている（カスタムして追加した兵装に、この機能はつかない）。

LH140/C"スピンコマンダー"



エアクラフト

エアクラフトはいろいろな種類、さまざまなバリエーションが存在する。共通しているのは、他のメカニックとはスピードが段違いであること、そして何より上空から索敵や攻撃が行えるということである。だが、値段が高く、発着陸の問題もあるため、ハンターが運用する機会はほとんどないに等しい。

この追加データでは新たに2機のエアクラフトを紹介する。さまざまな種類の中でも、ノスタルジックなレシプロ機と呼ばれる機体である。

中でもフォッケル社の"パピヨン"は、ハンターが個人所有できる、ほぼ唯一と言っていい小型機。

珍しい存在ではあるが、"パピヨン"を利用し、タウン間の高速の輸送専門に行なうハンターもいる。

命中部位などといった運用ルールについては、『MHM』のP136を参照のこと。

フォッケル

D−30"パピヨン"

タイプ：エアクラフト（偵察機）
REF：26　STR：−
MV：250　DRV：B
ACL：40　BRK：40
TP：15（115）／0　乗員：1☆
SUV：H
装甲[全面一律]：A50／7（ファイバニウムアーマー）
パワープラント：専用レシプロエンジン（K）×2
ドライブ：−
サイバーリンク：搭載可
価格：$14,000（$10,000）
兵装：なし
装備：なし
解説：小型の複葉レシプロ機。もともと、趣味アイテムとしてフォッケル社が開発したもので、ノスタルジックなイメージで全体がデザインされている。

エンジンは電気式。左右のプロペラに、それぞれ取りつけられている。パワーはそこそこだが、レシプロゆえに限界速度はジェット機には遠くおよばない。機体が軽いため機動力はそこそこあり、離陸速度が速いのが特徴である。

武装能力はおろか、貨物スペースすら皆無に等しい。戦闘にはとても耐えないが、その安価ゆえに偵察機として使用されることが多い。

オムニカ

KM−52"アルバコア"

タイプ：エアクラフト（戦闘攻撃機）
REF：25　STR：−
MV：260　DRV：B
ACL：50　BRK：40
TP：107（300）／50　乗員：6☆
SUV：L
装甲[全面一律]：A100／7（チタン合金）
パワープラント：専用レシプロエンジン（K）
ドライブ：−
サイバーリンク：搭載可
価格：$2,945,000（$2,850,000）
兵装：7.62mmミニガン（ターレット）×2
　ATMランチャー（ハンギング）
装備：なし
解説：オムニカの旧型レシプロ。ニーズに応えて、一般向けに再設計された。

もともと農薬散布や対地戦闘用に造られたものである。軍では、対地攻撃は主に高性能ヘリの役目だが、これは武装すれば襲撃機にも使える。

ただし、推進力が違いすぎて、ジェット機相手に空戦を仕掛けるようなことはできない。

ミニガンおよびATMは同体下部に設置されている。貨物スペースはないが火器は十分に搭載できる。

といっても性能にくらべて値段がかなり高く、多分に趣味的な機体であることは間違いない。

ボート

ハンターたちの戦場は、時には水上におよぶことは少なくない。あるいは、海中ですらあるかもしれない。

川や沿岸部を少しの間浮くというのであれば、ホバークラフトやホバータンクでもその役割は果たせる。しかし、長時間の水上移動となると、ボート以外に役割を果たせるものはいない。ボートを個人所有できるハンターはなかなかいないが、それでもボートというのは、ハンターたちには割と身近なメカニックであるはずだ。

以下の追加データでは、水上でよく見かけられるボートの中から、既出のものとは少し違う視点で2種類のボートを紹介する。ひとつは大型の海難救助艇。もうひとつは、短時間の潜水機能を持ち合わせた小型の巡洋艇である。しかも後者は比較的安価で買えるボートだ。

ふたつとももちろん自衛手段は備えている。ボートだけに兵装・貨物の搭載スペースは優れており、用途によってはさらなる重武装をすることも可能である。

巻菱重工

BA−88SS"シーキャット"

タイプ：ボート（大型ボート）
REF：8　STR：−
MV：60　DRV：A
ACL：30　BRK：20
TP：52(1350)／300　乗員：6☆
SUV：P
装甲［前側面］：A20／7（チタン合金）
　［後面］：A10／5（チタン合金）
　［上下面］：A10／5（チタン合金）
パワープラント：標準（G）
ドライブ：専用ドライブ（H）
サイバーリンク：搭載可
価格：$151,000($120,000)
兵装：LMG32（プロップ）×2
装備：ミニクレーンユニット、探査ソナー
解説：遭難船の救助や沈没船の引上げ作業など、多用途サルベージ艦として開発された大型ボート。

貨物スペースが少ないのは、4台までの（水中作業用装備を搭載した）CSを収容し、整備する場所があるためである。

船倉を開くことができ、そこからCSを水中に降ろしたり、ミニクレーンでCSや物品を船倉に回収したりできる。

長期活動用にキャビンはゆったりとつくられており、居住性は高い。

ザルツハイム

MC−X"ダイバー02"

タイプ：ボート（中型ボート）
REF：10　STR：−
MV：80　DRV：B
ACL：30　BRK：20
TP：10(450)／200　乗員：4☆
SUV：L
装甲［前側面］：A50／7（ファインステンレス）
　［後面］：A50／5（ファインステンレス）
　［上下面］：A10／5（ファインステンレス）
パワープラント：標準（G）
ドライブ：専用ドライブ（H）
サイバーリンク：搭載可
価格：$142,400($30,000)
兵装：5.56mmミニガン（ハウジング）×2
　長距離魚雷（バインド）×4
装備：なし
解説：4人乗りの中型ボート。"ダイバー"（『MHM』P138）をベースに、欠点であった兵装スペースの少なさを補うなど、改良を加えている。

しかし、最大の改良点は、短時間ながら潜水機能をつけたところにある。10ターンかけて潜水することで、1回の潜水につき2時間ほど水中に潜り、推進することができる（水中では【MV】が1／2）。1回潜るたびに内蔵の酸素タンクを交換する必要がある（タンクの価格は$150）。

コンバットシェル

コンバットシェルは、この世界でも特筆すべき進化を遂げたメカニックといえる。その基本思想は"ヒト"が生身に限りなく近い状態で、メカニックのハイパワーを得ることにある。
かつてはパワードスーツというかたちで各国で研究開発が進められていたが、それがやがてコンバットシェルとなり、ハンターなどが入手できるようになるまでに至ったのだ。
ケミカルリンゲル液式の人工筋肉を搭載しているコンバットシェルは、バギーなどといった他のメカニックにはない、人型ゆえの利点を数多く持っている。コンバットシェル専用のアクセサリーなども開発され、市場に並んでいる。
ちなみにコンバットシェルには、"重コンバットシェル""可変型コンバットシェル""ドッキング型コンバットシェル"といったバリエーションがいくつか存在する。それらと区別するために、標準(型)コンバットシェルと呼ばれることもある。
コンバットシェルの運用などに関するルールは、「MHM」のP139を参照のこと。

クロノゴル
LV150-Z"シルバーウルフ"

タイプ:CS
REF:9/36　STR:50
MV:5/500(6ターン)　DRV:B
ACL:5/500　BRK:5/500
TP:40(250)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A70/7(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(G)
ハードポイント:肩(30)×2
腕(20)×2
脚(20)×2
価格:$64,600($50,000)
兵装:なし
装備:ロケットブースター(A)
解説:高機動・ハイパワーを売り文句に、大々的に市場に現れた最新型コンバットシェル。
値段は張るが、その性能は過剰な宣伝に見合ったものである。ただし、耐久性能には若干の不安要素が残っているため、ハードな銃撃戦に投入されることは少ない。どちらかと言えば、偵察や奇襲用に、少数精鋭としてアーミーに配備されていることが多い。
兵装スペースに若干の余裕が残っており、好みにより本体にアクセサリーの追加などがおこなえる。

ワイズアメリカ
SA-RT01"ギャラクシアン"

タイプ:CS
REF:7/12　STR:40
MV:1/6　DRV:B
ACL:1/6　BRK:1/6
TP:0(230)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A80/7(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用ホバーシステム(G)
ハードポイント:肩(30)×2
胸(30)
腕(20)×2
脚(20)×2
価格:$52,400($35,000)
兵装:なし
装備:宇宙用シーリング、宇宙戦用ザック
解説:もともと、宇宙空間内で破損船の部品回収や艦隊の修復などの作業をするために開発されたCSを改造し、戦闘能力を強化させたもの。
基本構造は地上で使われているCSと大差はない。性能も標準的である。
宇宙空間用のシーリングとザックを標準装備しており、地上戦に使用されることは基本的に考慮されていない。そのため、装備はすべて固定となっており、取り外すことはできない。

重コンバットシェル

センサースーツを着用せずにレバーやスティックで操作する、普通のコンバットシェルよりもひと回り以上も巨大な歩行式メカニック。それが重コンバットシェルである。
この追加データでは、重火器用へのカスタムが容易な北京電脳公司の重コンバットシェル、そして、通常は水中用ザックを装備できない重コンバットシェルの中で、唯一専用の水中ザックを装備している潜水用のデータが載っている。
また、特に明記されていない限り、重コンバットシェルの【STR】は固定値で、搭乗者のものを加えることはできず、重コンバットシェルは、ザックを搭載することはできない。
基本的に、重コンバットシェルは脚部にダッシュローラーを装備している。能力値の右側は、ダッシュローラー使用時のものである。
各所のハードポイントに装備した物品は、兵装として扱う。
これらルールの詳細は、「MHM」のP144も参照してもらいたい。

北京電脳公司
C-07"七型砲兵"

タイプ:HCS
REF:6/18　STR:70
MV:2/20　DRV:B
ACL:2/20　BRK:2/20
TP:170(300)　乗員:1☆
SUV:O
装甲[全面一律]:A50/8(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム(G)
ハードポイント:肩(50)×2
腰(20)×2
腕(30)×2
脚(20)×2
価格:$17,200($14,000)
兵装:20mmライフル
装備:なし
解説:北京電脳公司の、砲撃支援用重コンバットシェル。重コンバットシェルとしてはパワーが少なく動きも鈍く、何よりも装甲の薄さが致命的な欠点である。
しかし、兵装スペースは意外と広く、汎用性という点では、かなりのポテンシャルを秘めている。金と時間をじっくりかけてカスタムすれば、いろいろな可能性を引き出すことができる。
重コンバットシェルをこれだけの安価で売り出した例は他になく、性能としては今ひとつのこの機体を、あえて買い求めるコンバットシェル乗りも多い。

ハインガット
52WJ"シャーク"

タイプ:HCS
REF:7/12　STR:80
MV:4/9　DRV:B
ACL:4/9　BRK:4/9
TP:190(350)　乗員:1☆
SUV:P
装甲[全面一律]:A80/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム(G)
ハードポイント:肩(30)×2
腰(10)×4
腕(20)×2
脚(20)×2
価格:$23,600($20,000)
兵装:アイアンクロー"ヘルキャット"(右腕)
装備:CS用シーリング、専用水中ザック
解説:水中用に開発された重コンバットシェル。抵抗が少ないように滑らかな曲線を多用し、外観にも気が配られている。機体表面にはシーリングが施されており、背中には専用の水中ザックを搭載している。水深70mまで潜ることができ、水中で12時間活動できる。また、強化ライトで20m先まで見通せる。"/"の右側は、水中時のデータである。
水中ザックは固定であり、取り外すことはできない。このため、この機体にはダッシュローラーが装備されていない。

可変コンバットシェル

さまざまなメカニックに変形するコンバットシェル。これにより、さまざまな状況に瞬時に対応できる。

以下の可変コンバットシェルの兵装・装備ははすべて固定のもので、他のものに換装することはできない。

以下の可変コンバットシェルのデータは、コンバットシェルのデータと変形後のメカニックのデータに分かれている。各メカニックの細かい特殊事項は、原則として『MHM』の記述に準じるものである。『MHM』のそれぞれのページも確認しておく必要がある。

ハードポイントは特に明記されていない限り、コンバットシェル時にしか使用できない。

また、その他の運用ルールなどについては『MHM』P146を参照すること。そこに書かれているルールはすべて以下の追加データにも適用される。ただし、モード変更にかかる時間や、ハードポイントについてなど、個々のデータの解説に基本と異なる特別なルールが明記されている場合は、個々のデータの記述を優先して採用するものとする。

ワイズジャパン

66SUT "ガーウェイン"

タイプ:TCS
価格:$1,625,100($1,500,000)
解説:ワイズジャパン開発の、宇宙戦闘艇へと変形するコンバットシェル。可変時にコンバットシェルの移動力を補うというだけでなく、強力な攻撃機能を持ち合わせた機体として名高い。

兵装は、ATMとSAMが宇宙戦闘艇時に使用できるもので、CS時には使用することができない。逆に、それ以外はCS時に使用するものであり、宇宙戦闘艇時の使用は不可である。胸のハードポイントに兵装を設置した場合、その兵装は宇宙戦闘艇時にもCS時にも使用することができる。それ以外のハードポイントに設置された武装および装備は、CS時にしか使用することはできない。

宇宙戦闘艇時の兵装は機体下面に設置、CSの時の武装はすべて手持ち武器となる。なお、兵装はすべて固定武装である。

モードの変更には、どちらに変形する場合にも1ターン(約3秒)を要する。その間はあらゆる回避、反撃が不可能であり、装甲も適用されない。また、宇宙戦闘艇モードでは垂直離着陸が可能で、コンバットシェルモードからの変形直後に離陸することができる(ただし、そのまま移動できるわけではない)。大気圏内での使用は不可。

〈コンバットシェルモード〉

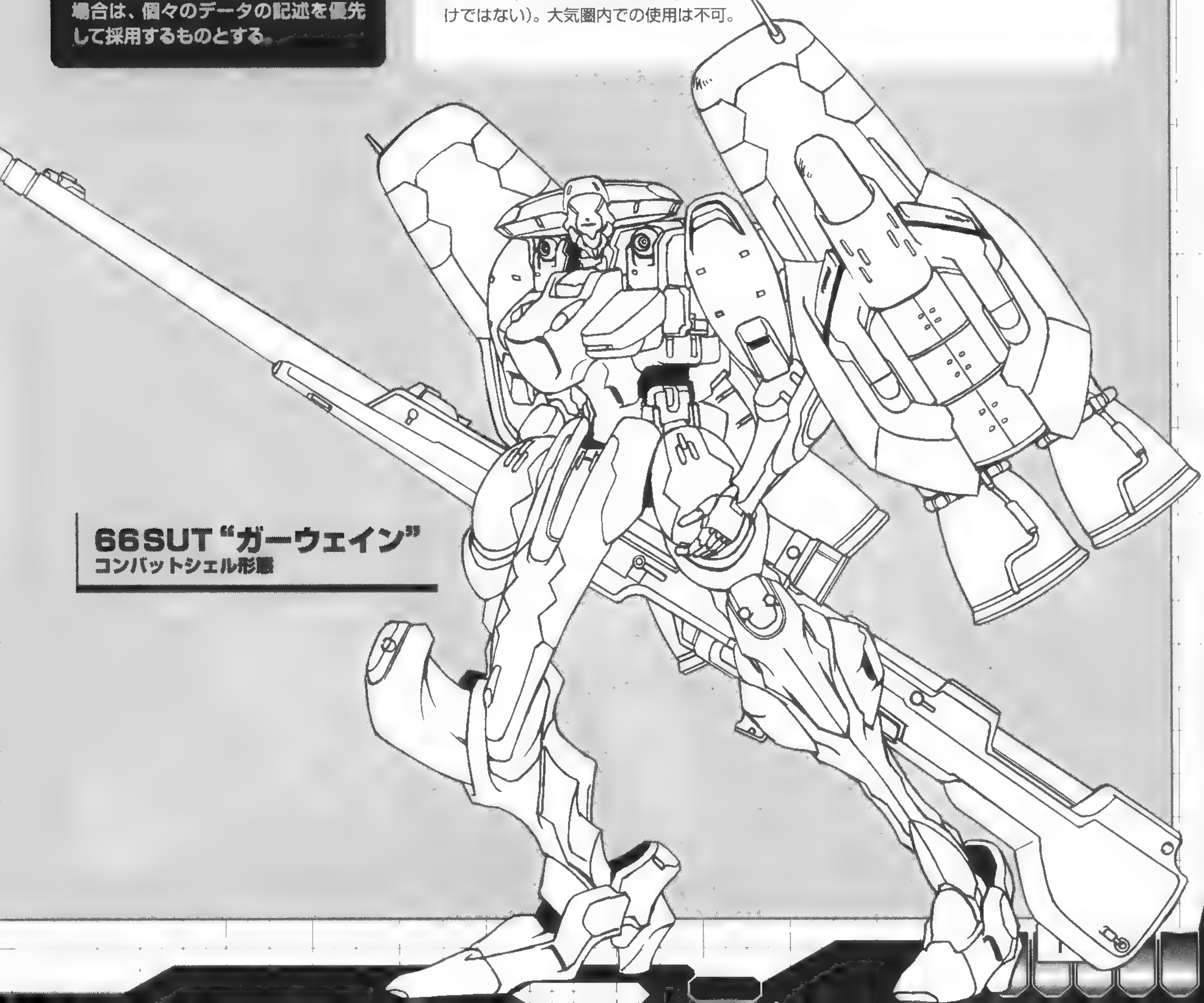
REF:5/20	STR:50
MV:5/500	DRV:B
ACL:5/500	BRK:5/500
TP:198(500)	乗員:1☆
SUV:0	

装甲[全面一律]:A200/8(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム(H)
ハードポイント: 胸(30)
脚(20)×2
兵装: 55mmロングライフルⅡ
装備:レーザーサイト(55mmロングライフルⅡ)、ノクトビジョン(55mmロングライフルⅡ)、専用ブースターユニット

〈宇宙戦闘艇モード〉

REF:30	STR:−
MV:450	DRV:B
ACL:60	BRK:60
TP:198(500)	乗員:1☆
SUV:0	

装甲[全面一律]:A200/8(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:−
兵装: ATMランチャー(バインド)
SAMランチャー(バインド)
装備:フレアポッド(L)、ECMポッド(B)、CSD×2



66SUT "ガーウェイン"
コンバットシェル形態

トライクロン
YMR(ワイマール)－P2

タイプ:TCS
価格:$1,536,900($1,000,000)
解説:ホバータンクに変形するコンバットシェル。専用AIが内蔵されており、〈ドライビング〉〈コンバットシェル〉を30%ずつ取得している。またAIは、専用機動回避システム"マリオン・モジュール"のコントロールを行なう。

"マリオン・モジュール"は毎ターンYMRが受ける1D10+5の攻撃を、無効にする機能を持つ。毎宣言フェイズに、ダイスを振ること。

ホバータンク形態の外部武装は、パルスレーザーを除いて砲塔部に設置されている。CS時、砲塔部は背部に移動する。

また、CS時に専用ホバーで移動することも可能である。ルールは簡易ホバーザックのものを使用すること。

また、YMRには射出型脱出装置がついている。これはパイロット、またはサポートAIの判断で作動させることができる。メカニックが故障しても、パイロットは無傷で脱出することが可能である。

なお、変形に要する時間は約6秒(2ターン)で、変形中に攻撃を受けた場合、最初の1ターンは変形前、最後の1ターンは変形後として扱う。また変形中は装甲の効果を得られず、あらゆる回避、および反撃は不可能となる。

〈コンバットシェルモード〉

REF:7/42	STR:40
MV:4/120	DRV:B
ACL:4/40	BRK:4/60
TP:74(400)	乗員:1☆
SUV:J	

装甲[全面一律]:A60/8(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム(H)
ハードポイント: 肩(30)×2
腕(20)×2
兵装: 30mmレールガン(バインド)
7.62mmチェーンガン(バインド)
パイルバンカー"テスタロッサ"(肩)
30mmバスターライフル(手持ち武器)
装備:レーザーサイト、ノクトビジョン、ECMポッド(B)、CSD×2、専用ホバーブースター

〈ホバータンクモード〉

REF:15	STR:－
MV:70	DRV:B
ACL:30	BRK:30
TP:74(400)	乗員:1☆
SUV:J	

装甲[全面一律]:A60/8(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用ホバーシステム(H)
兵装: 30mmレールガン(バインド)
10mmパルスレーザー(バインド)
装備:レーザーサイト、ノクトビジョン、ECMポッド(B)、CSD×2

ルノアール
T－LANCE(トランス)

タイプ:TCS
価格:$521,100($460,000)
解説:トライクに変形する可変コンバットシェル。トライクに変形するTCSといえばワイズ・ジャパン社の"ランスロット"があるが、T－LANCEはその原型ともいえる機体である。いかなる理由によって販売している会社がルノアールからワイズ・ジャパンに変わっているのかは、基本的には公になっていない(P84のシナリオをプレイすることでその一部が明らかになるだろう)。

さすがに年月による技術力の差は否めず、ランスロットよりも性能は落ちる。

兵装・装備はすべて固定のもので他のものと替えることはできない。

変形にはどちらに変形する場合でも、1ターンの時間がかかる。変形中は、回避・反撃ができず、装甲の効果を得ることもできない。

トライクの状態で使用できるのは、車体前部搭載の5.56mmミニガンのみである。ライフルも露出しているが、マウントしてあるのみで、射撃はできない。

また、例外的に肩のハードポイントに設置された兵装、および装備は、トライクモードでも使用できる。

CSモード時の武器は、両腕部に2つずつ設置されているアームグレネードと、手持ちの20mmライフルとなる。

専用高機動ブースターザックは、T－RANCE専用のものである。高機動ブースターザックと同じルールで処理を行なう。

〈コンバットシェルモード〉

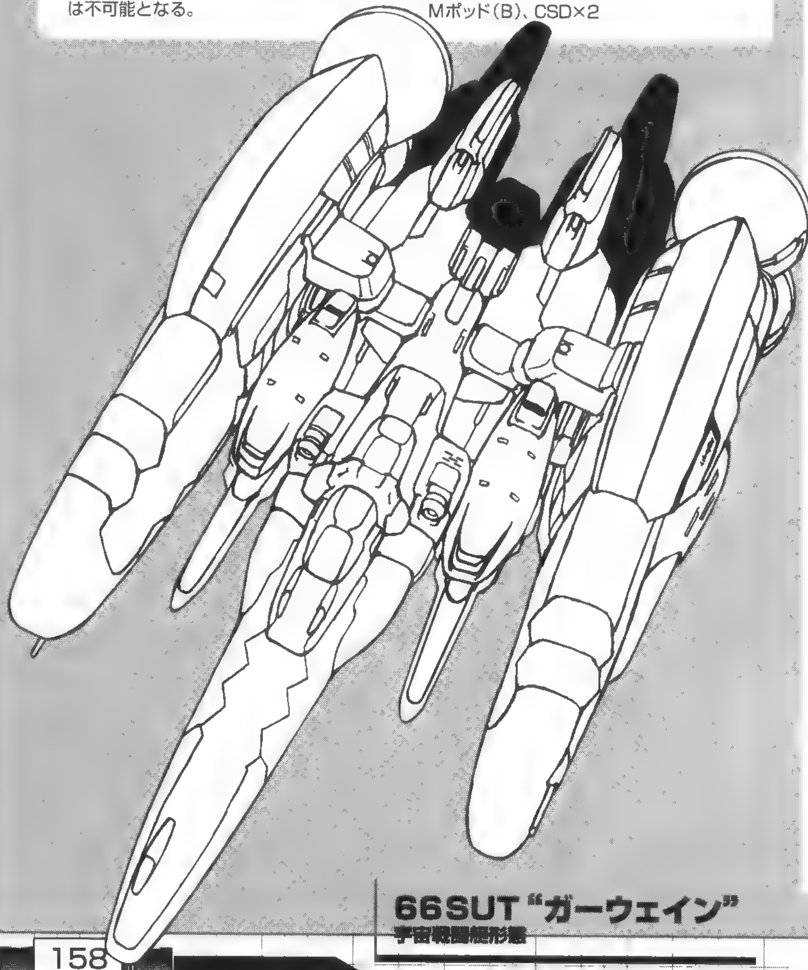
REF:8/18	STR:40
MV:3/13	DRV:B
ACL:3/13	BRK:3/13
TP:194(300)	乗員:1☆
SUV:J	

装甲[全面一律]:A70/6(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム(D)
ハードポイント: 肩(30)×2
腕(20)×2
脚(20)×2
兵装: 5.56mmミニガン(バインド)
20mmライフル(手持ち武器)
アームグレネード(腕部)×4
装備:CSD×2レーザーサイト(20mmライフル)、ノクトビジョン(20mmライフル)、専用高機動ブースターザック

〈トライクモード〉

REF:10	STR:－
MV:40	DRV:B
ACL:20	BRK:20
TP:194(300)	乗員:1☆
SUV:J	

装甲[全面一律]:A70/6(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用オフロードタイヤ(D)
兵装:5.56mmミニガン(バインド)
装備:CSD×2



66SUT "ガーウェイン"
宇宙戦闘艇形態

ドッキング型コンバットシェル

コンバットシェルは戦闘には向いているが、長距離移動には不向きである。そこで通常、コンバットシェルを収納して移動するシェルキャリアやトレーラーなどの出番となる。

コンバットシェルだけで平常時の移動もできるように開発が進められていくのは、ごく自然な動きであった。そしてそのひとつの結論が、このドッキング型コンバットシェルというわけだ。

可変コンバットシェルが自機自体で変形し移動用、攻撃用をこなすのに対し、ドッキング型コンバットシェル（CS－RAFT）は、主に移動手段となる母機に、コンバットシェルをドッキングさせることでひとつのメカニックと化すものである。

データは、母機のもの、子機（CS）のものふたつが存在するという構造になっている。今回追加されるのは1種類のみなので、詳細はそちらの解説を参照してもらいたい。また、特に明記されていない限り、MHM P149に記述されているルールは、すべて採用される。

カナンザ

DXD－HC“モデナ”

タイプ：CS－RAFT（ホバータンク）

REF：15	STR：－
MV：100	DRV：B
ACL：40	BRK：30
TP：0（500）／100	乗員：4
SUV：N	

装甲［前側面］：A80／8（ハイ＝チョバムアーマー）
［後面］：A80／8（ハイ＝チョバムアーマー）
［上下面］：A80／8（ハイ＝チョバムアーマー）
パワープラント：4型標準（H）
ドライブ：H3型標準（E）
サイバーリンク：搭載可
価格：＄109,050（＄100,000）／ホバータンクのみ
兵装：L86マシンガン（ターレット）
装備：専用ザック、簡易操作ユニット
解説：すべての標準コンバットシェル（CS－RAFTのコンバットシェルも含む）が搭載できる、カナンザの好評シリーズのひとつ。これは、ホバータンクとコンバットシェルをドッキングさせるものである。

子機となるコンバットシェルは標準装備されておらず、母機であるホバータンクのみが本体となる。上記の価格その他データは、ホバータンクのみのものである。もちろん、子機となるコンバットシェルは別途に購入する必要がある。

コンバットシェルを“モデナ”の子機とする場合、同シリーズの“シンセミア”と同じく、母機に付いている簡易操作ユニットと専用ザックをコンバットシェルに装備させなければならない。専用ザックはホバータンクへのドッキングランチとロケットブースター（C）で構成されている。これは、ENCが80である以外、通常のロケットブースター（C）と同じデータを持っている。もしザックが破壊された場合、＄2,000で新たに買うことができる。

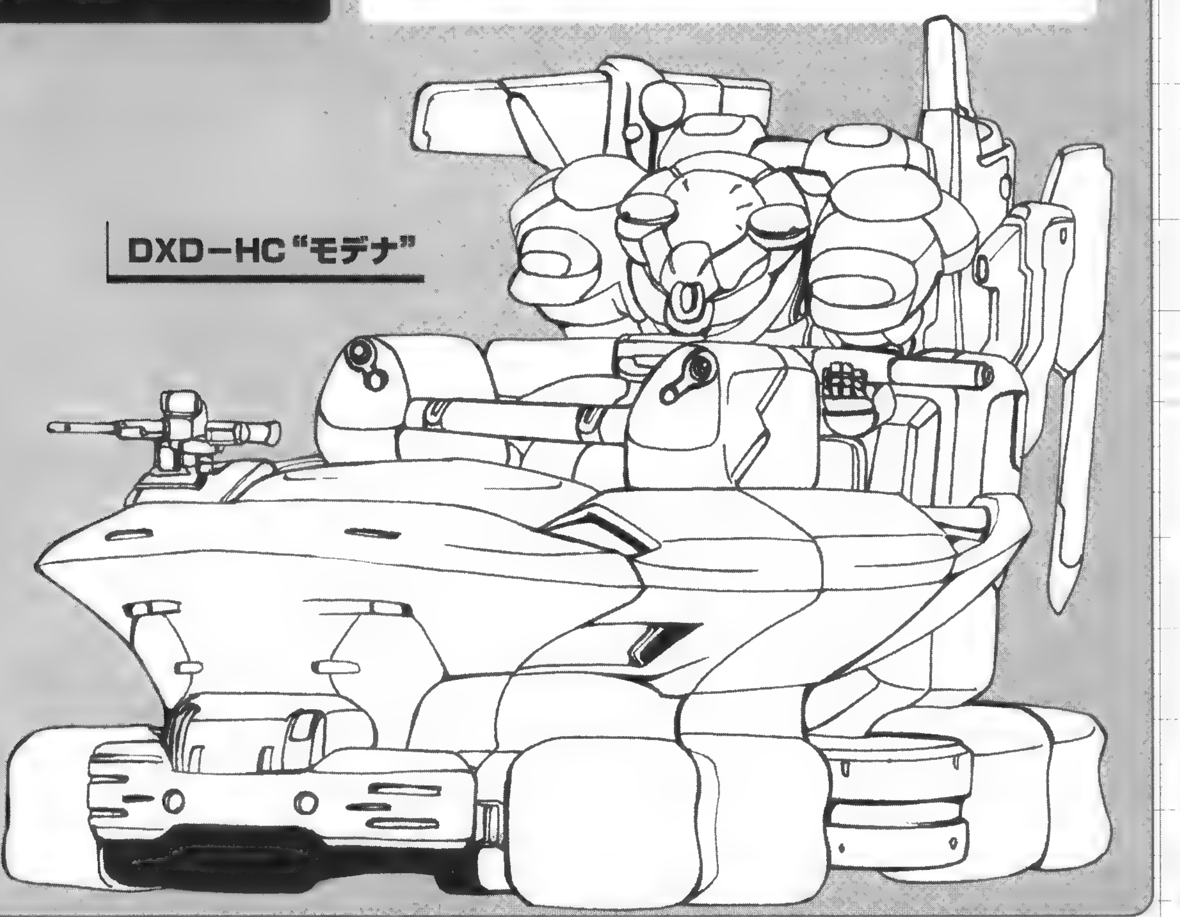
操作ユニットでの複雑なメカニックアクションは行なえない。操作ユニットで武装を扱う時は、スキルを0%としてロールしなければならない。『MHM』P150、“シンセミア”の項も参照にせよ。

コンバットシェルは、ホバータンクの後部に座るような格好でドッキングする。ホバータンクは4人乗りなので、基本的には簡易操作ユニットを使わず、ホバータンクの方で操作することになる。

コンバットシェルに乗り込む時には、ホバータンクのハッチを出て、外からコンバットシェルに乗り移らなければならない。また、ドッキング中、ホバータンクのマシンガンを後方に向けて撃つことはできなくなる。

スクランブル後、子機であるホバータンクは乗組員さえ残っていれば、簡易操作ユニットを使わず通常どおり操作することが可能である。

DXD－HC“モデナ”



アクトポッド

アクトポッドは、コンバットシェルをもとに作られた、いわば"非人間型パワードスーツ"である。

アクトポッドは、ハードポイントも含めて、コンバットシェルと同じ装備を持つことができる。ただしザックを装備することはできない。

代わりに脚部に特殊なホバーシステムが搭載されており、高速機動を行なうことができる。データの"／"で区切られたもののうち右側の数値は、高速機動時のものである。

【STR】はコンバットシェルと同じく固定値で、搭乗者のものを加えることはできない。

また、すべてのアクトポッドはAIIFと呼ばれる戦闘サポート機材を標準装備している。AIIFについては、【MHM】P151を参照すること。

アクトポッドは必ずサイバーリンクで操作するものだが、追加される2機のデータは、その中でも特殊なもので、遠隔からサイバーリンクして操作を行うというものである。詳細は、それぞれの解説の部分を参照のこと。

エルマ
AZ-00SS"マスカット"

タイプ：アクトポッド
REF：20／40　STR：20
MV：10／20　DRV：B
ACL：10／20　BRK：10／20
TP：0 (85)　乗員：−
SUV：D
装甲[全面一律]：A50／8(ライトチタン合金)
パワープラント：−
ドライブ：−
サイバーリンク：専用システム搭載済み
ハードポイント：腕(20)×2
　脚(10)×4
価格：$102,200($50,000)
兵装：20mmキャノン(バインド)
装備：ハードパック20(腕部)×2
解説：球体に近いフォルムに6本の脚がついたアクトポッド。マニピュレータがふたつ。このアクトポッドは、人員を搭乗させるスペースを取っていない。代わりに、専用の遠隔サイバーリンクシステムと衛星通信システム、専用ソフト(【MEM】20)が付随している。専用ソフトを手元のターミナルにインストールすれば、ターミナルからAIIFで遠隔操作することが可能となる。ターミナルへのアクセスはジャック=インに限られるが、サイバーリンクと同等の状態と見なされる。

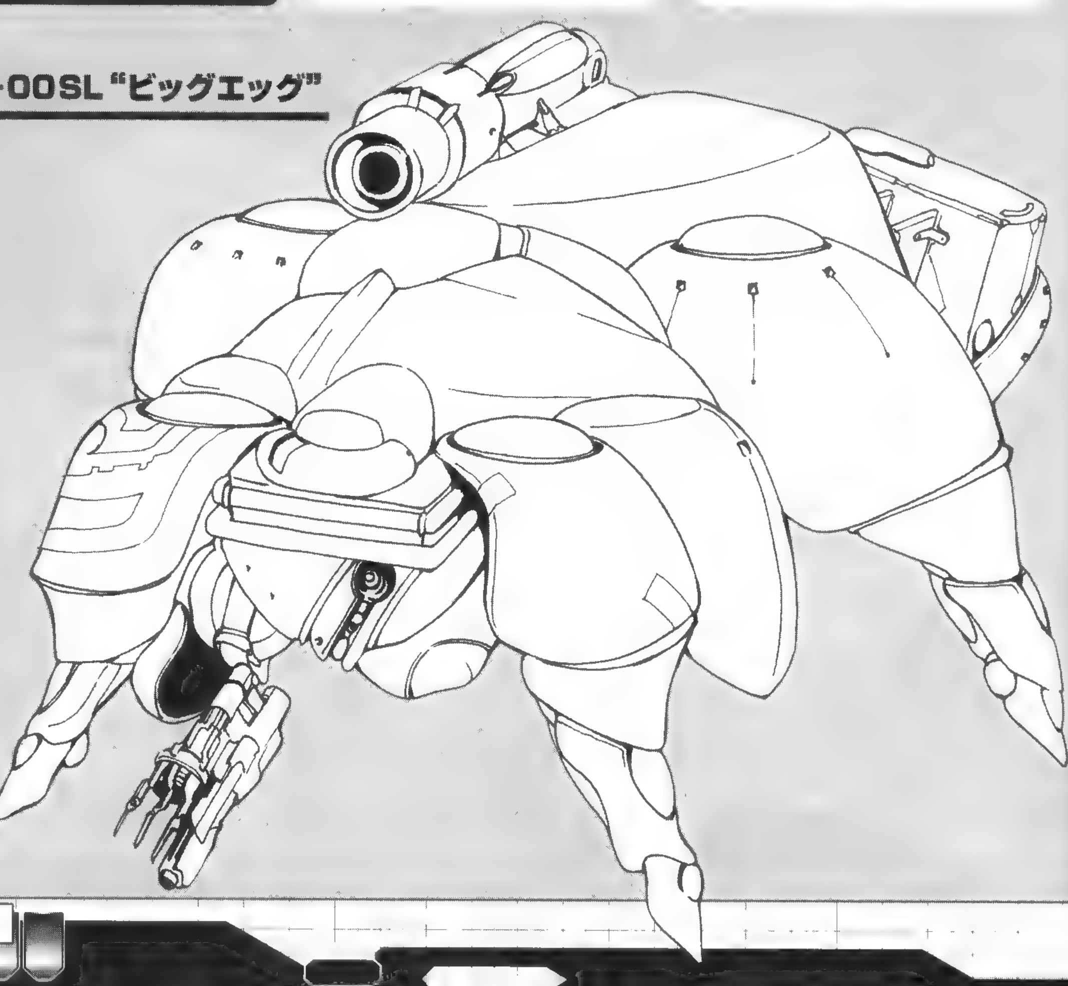
また、設置された兵装、装備は固定のものである。

エルマ
AZ-00SL"ビッグエッグ"

タイプ：アクトポッド
REF：30／40　STR：30
MV：15／20　DRV：A
ACL：15／20　BRK：15／20
TP：60(200)　乗員：−
SUV：D
装甲[全面一律]：A120／8(ライトチタン合金)
パワープラント：−
ドライブ：−
サイバーリンク：専用システム搭載済み
ハードポイント：腕(20)×2
　脚(10)×4
価格：$613,700($500,000)
兵装：7.62mmミニガン(ブロップ)
　203mmロケットパック(バインド)
装備：ハードパック20(腕部)×2
解説：大型の無人アクトポッド。"マスカットの親"などと呼ばれている。上記装備のほかに本体に遠隔サイバーリンクシステムと衛星通信システムがついている。付属の専用ソフト(【MEM】20)をターミナルにインストールすることで、ターミナルからAIIFで遠隔操作することが可能となる。ターミナルへのアクセスはジャック=インに限られるが、サイバーリンクと同等の状態と見なされる。

また、設置された兵装、装備は固定のものであり、他のものと取り替えることはできない。

AZ-00SL"ビッグエッグ"



メカニックアクセサリー

　メカニックに取り付ける周辺機器を総称して、メカニックアクセサリーと呼ぶ。
　メカニックアクセサリーには、"装甲""その他のアクセサリー""CS用アクセサリー""ザック"といったカテゴリーがある。
　以下のデータは、そのカテゴリーごとに、記述されている。

各社
プラントシェル
カテゴリー：装甲
ENC：20
効果：本体装甲による
限界厚：本体装甲による
価格：$500
　パワープラント用の装甲。後面装甲（全面一律の場合は、全面一律のものを使用）の効果を、パワープラントに対しても有効にする。これにより、パワープラントに攻撃が命中しても、後面（全面一律）分の装甲効果を得ることができる。ただし、【MV】が－10される。

各社
ドライブプロテクター
カテゴリー：装甲
ENC：40
効果：本体装甲による
限界厚：本体装甲による
価格：$1,000
　ドライブ用の装甲。上下面装甲（全面一律の場合は、全面一律を使用）の効果を、ドライブに対しても有効にする。ただし、【DRV】が1ランク下がり（最低でもD）、地雷などによる完全に足元からのダメージを軽減することはできない。

各社
断熱チタン合金
カテゴリー：装甲
ENC：20
効果：BCISPH
限界厚：A200
価格：$5,000
　断熱能力を持ったチタン合金装甲。複合したチタン合金の間に、空気層やセラミック断熱材をはさみこむことで、従来のチタン装甲の効果に加え、ヒート弾やテルミット弾などの高熱に対しても効果があるのが特徴である。

各社
探査ソナー
カテゴリー：センサー
ENC：10
範囲：1km
効果：敵の発見
無効化手段：なし
価格：$5,000
　水中を探査するためのソナー。ボートの船腹に取りつける。潜水艦の発見、海底地形の探査などが行なえる（ロールが必要な場合、SR2の修正を得ることができる）。

各社
簡易寝台
カテゴリー：その他のアクセサリー
ENC：100
価格：$1,000
　シェルキャリアー（3輪タイプは除く）、ワゴン、ホバータンク、装甲車、トレーラー、戦車、バトルトレーラー、ボートに搭載できるひとり用の寝台。少量なら個人的な荷物を収納できるスペースがある。価格に$500をプラスすることで、スタンドライトと目覚し時計が内蔵されたサイドテーブルがつく。

各社
簡易シャワー室
カテゴリー：その他のアクセサリー
ENC：100／50
価格：$2,000／$500
　シェルキャリアー（3輪タイプは除く）、ワゴン、ホバータンク、装甲車、トレーラー、戦車、バトルトレーラー、ボートに搭載できるシャワー室。密閉型で、水を再利用する浄化システムがついており、1ヶ月は水を交換する必要はない。オプションとして簡易更衣室を装備することできる（ENC、価格の右側の数値が簡易更衣室のもの）。

各社
簡易トイレ
カテゴリー：その他のアクセサリー
ENC：100
価格：$500
　シェルキャリアー（3輪タイプは除く）、ワゴン、ホバータンク、装甲車、トレーラー、戦車、バトルトレーラー、ボートに搭載できるトイレ。これを搭載すれば、危険な車外で用をたす必要がなくなる。ただし、汚水タンクは1週間に1度は洗浄が必要である。価格に$500プラスすることで高性能フィルターが付属され、これを使えば、洗浄は半年に1度になる。

各社
救命具セット
カテゴリー：その他のアクセサリー
ENC：200
価格：$1,000
　水難救命用の小型ボート。6人までを乗せることができる。ボートの他、浮き輪4人分、人工呼吸器、飲料水の入ったタンク3日分など、救命用具一式がセットになっている。ボートは船内に折りたたんで収納するようになっており（上記ENCは折りたたみ時のもの）、広げるのには3ターンを要する。自走能力はまったくないため、人力で動かす必要がある。

各社
簡易トランク
カテゴリー：その他のアクセサリー
ENC：10
価格：$150
　バイク、バギー、ワゴン、ホバータンク用の簡易トランク。車体外部に取り付けるものである。
　【TP】30相当の貨物を、トランクの中に収納することができる。
　長旅に備えて食料や予備弾倉、燃料などを収納するための必需品といえる。

各社
パウダー噴射器
カテゴリー：その他のアクセサリー
ENC：11
価格：$700
　路上にまかれたオイルなどを中和する、パウダーを噴霧する装置。オイル噴射器（基本P163）でオイルがまかれた路面に使用すれば、オイル噴射器の効果を無効化できる。まかれたオイルに対処するため、ノズルは前方に向けて取りつけられる。パウダーは15回まで噴射でき、替えのパウダーは$100（ENC10）。

※追加ルール
ミニブルドーザーユニット
　以下は、"ミニブルドーザーユニット（『MHM』P163）"の追加ルールである。
　これを使用して地雷源を通る場合、地雷はブルドーザーユニットに命中するため、ドライブがダメージを受けることはない。ただしブルドーザーユニットは、SUVが"0"として扱い、地雷のダメージを受ける。ブルドーザーユニットの修理は、メカニックの修理に準じること。ブルドーザー使用中のメカニックは、【MV】20を限界とする。

各社

ジャングル用装備

カテゴリー：CS用アクセサリー
ENC：40
価格：$5,000

湿地踏破用の足回りパーツ（ENC30。なければ湿地移動できない）、浮き袋パック（ENC10。川を渡れる）に加えて、〈偽装・カモフラージュ〉がSR2となるカモフラネット（ENC0。関節に引っかからない着ぐるみ状のもの）などがセットになったジャングル踏破用のアクセサリー。

各社

CS用シーリング

カテゴリー：CS用アクセサリー
ENC：0
価格：$1,000

深海でも行動できるように、機体内の機密性を保持する特別なシーリングを施す。全てのCSに取りつけられる。これにより、水深50mまでの行動を可能とする。ただし、シーリングのみでは水中での行動はほとんどできず、専用の水中用ザックが必要となる。なお水中ザックはCS専用で、HCSには搭載できない。

各社

宇宙用シーリング

カテゴリー：CS用アクセサリー
ENC：0
価格：$5,000

深海行動用シーリングの機密性を発展させ、さらに宇宙空間で照射されている放射能などの有害光線を防ぐコーティングを施すもの。全てのCSに施行できる。これにより宇宙空間での行動を可能となる。ただし、シーリングのみでは宇宙空間での行動はできず、宇宙戦用ザックが必要となる。

各社

反動制御システム

カテゴリー：CS用アクセサリー
ENC：20
価格：$8,000

宇宙戦用ザックのブースターを使い、逆噴射によって反動を抑えるシステム。火力100までの火器の反動を抑えることができる。これにより宇宙空間で、反動のある実弾銃が撃てるようになる。反動の強さ（火力）に合わせて噴射量を調整する必要があり、火力の違う火器を撃つ場合、1ターンかけて噴射量を変更する必要がある。

各社

プロミネンサー

カテゴリー：CS用アクセサリー
ENC：5
価格：$5,000

ブースターの圧力を高め、瞬間的に推進力を増幅させる補助パーツ。1ターンだけ【ACL】の値を2倍にする。この瞬間だけ、【SPD】が【MV】の値を超えてしまってもかまわないが、効果時間が過ぎた後は、瞬時に使用前の【SPD】まで戻る。

各社

宇宙戦用ザック

カテゴリー：ザック
ENC：70
価格：$6,000

宇宙空間でのCSの行動を可能にするザック。ブースターの燃料は、ジェリカン16個分が必要である。

通常のザックは前後左右、および上下への噴射が行なえないため、無重力状態では体勢が維持できない。宇宙でCSに乗るときには、必ずこのザックが必要となる。

各社

水中用ザック（A）

カテゴリー：ザック
ENC：70
価格：$3,000

CSを長時間水中で行動させるためのザック。酸素タンクを内蔵し水中で8時間行動できる。また水中機動用に海水を取り入れて噴射するウォータージェットを装備しているため、水中でも通常通り移動可能。さらに水中用ライトも内蔵されており、暗い場所でも正面10m先を視認できる。

各社

水中用ザック（B）

カテゴリー：ザック
ENC：70
価格：$3,500

水中ザック（A）とロケットブースター（C）を兼ね合わせた強襲型ザック。ジェリカン4個分のブースター用燃料が必要。水中からの緊急浮上などにも使用できる。ただし、水中から海面に飛び出すときに〈コンバットシェル〉の判定が必要で、失敗すると海面から飛び上がれない。ブースター使用時、データ変更はそちらに準じる（『MHM』P165参照）。

各社

ロケットブースター（AA）

カテゴリー：ザック
ENC：70
価格：$12,000

より飛行時間が長く、より軽量化を目指して開発された、ロケットブースター強化版。6個のノズルを持ち、最大8ターンまで飛行状態が保てる。ジェリカン8個分の燃料が、ひとつのブースターにつき必要となる（合計で48個分）。ザックによるデータ変更は、既存のロケットブースターのものに準じる（『MHM』P165参照）。

各社

高機動ブースター・ライト

カテゴリー：ザック
ENC：80
価格：$8,000

高機動ブースターを小型化、軽量化し、その分性能を落として安価での普及を目指したマイナーグレード版である。ジェリカン5個分の燃料が必要。連続使用は10ターンまで可能。ザックによるデータ変更は、既存の高機動ブースターのものに準じる（『MHM』P165参照）。

各社

軽量型簡易ホバー

カテゴリー：ザック
ENC：60
価格：$9,000

簡易ホバーを小型化、軽量化し、しかも性能はそのままで提供することに成功した、小型版。ラバーも従来より薄くて丈夫になり、安定性も増している。ザックによるデータ変更、および使用時の詳細ルールは、既存の簡易ホバーのものと同じである（『MHM』P165、166参照）。ただし、最大稼働時間は1時間に延びる。

ザックによるデータ変更

宇宙戦用ザック

使用時【REF】	【REF】+5
使用時【MV】	【MV】+5
使用時【ACL】	使用時【MV】最大値
使用時【BRK】	使用時【MV】最大値

水中用ザック

使用時【REF】	【REF】+5
使用時【MV】	【MV】+5
使用時【ACL】	使用時【MV】最大値
使用時【BRK】	使用時【MV】最大値

Ⅳ類武器

戦車砲やミサイルなど、メカニックに搭載するための武器がⅣ類の武器である。スキルは〈搭載火器〉を使用する。

追加される武器は5種類。水中用や宇宙用の武器を始め、どれもが確実に、よりメカニックを強化する武器である。

Ⅳ類武器は、過大な反動や重量の関係で、基本的には人が持って扱うことはできない。

ハーフムーン
シャミル長距離魚雷

口径:200mm　ENC:20/15
火力:200(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:A　価格:$10,000/$7,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-40	-20	0

解説:ボートや潜水艦に搭載される長距離魚雷。速度が遅いため、発射した次のターンの宣言フェイズに命中判定を行なう。水面もしくは水中にいる目標しか狙えず、命中箇所は必ず本体になる。

ラインネーデル
50mmレールガン　BZR/TYPE-L

口径:50mm　ENC:80/25
火力:150(I)　弾数:10
発射方式:S
信頼性:B　価格:$150,000/$6,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
+10	+10	-20	-20

解説:40mmレールガンの発展型。さらに大きな弾体を発射することで、火力を強めている。弾体と射出用のバッテリーは、専用のものである(価格、ENCは弾体とバッテリーの合計である)。

IMI
20mm無反動キャノン　C-COSMO

口径:20mm　ENC:40/15
火力:70(BI)　弾数:15
発射方式:S
信頼性:B　価格:$15,000/$1,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-20	0	-30	-60

解説:宇宙戦用に開発された、小型の対メカニック用無反動砲。地上戦でも用いることは可能である。手軽なENCが魅力であり、小型のメカニックにも搭載することができる。

カーマイン
20mmパルスレーザー　PL8

口径:20mm　ENC:40/15
火力:100(L)　弾数:48
発射方式:A6
信頼性:B　価格:$300,000/$6,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+70	+40	+10	-

解説:連射のきくレーザーガン。反動がないため、宇宙戦にも多用される。小型ながら大きなダメージを期待できる、強力な兵器である。

インドラ
機雷散布ロケット"フローマン"

口径:400mm　ENC:70/65
火力:100(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$16,000/$10,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	+90	+90

解説:宇宙空間に機雷を散布するためのロケット。直径250m内に機雷をばら撒くことができる。この範囲を抜けるまで、すべてのメカニックは本体にダメージを受けつづける(1ターンに1回)。

Ⅷ類武器

コンバットシェルやアクトポッドが使用する、専用の武器がⅧ類の武器である。特に明記されない限り、手持ち武器として扱い、スキルは〈重火器〉を使用する。

追加される武器は5種類。水中用や宇宙用の武器を始め、既出の武器のアッパーバージョンなど、どれもが確実に、よりメカニックを強化する武器である。

ラインネーデル
水中ライフル　SL20"シーホーク"

口径:20mm　ENC:20/5
火力:60(B)　弾数:5
発射方式:S　持ち方:片/両
信頼性:B　価格:$3,000/$350

1~20	21~50	51~100	101~200※
0	-10	-30	-

解説:水中専用のライフル。自己推進式の弾を使用しているため地上では使用できない。銃身の先にクラッシャーナイフ(『MHM』P175)を取りつけることも可能である。

大連砲廠
155mmロングライフル"グレートアーム"

口径:155mm　ENC:130/30
火力:200(BIP)　弾数:5
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$28,000/10,000

1~20	21~50	51~100	101~200※
-	-	-40	-60

解説:105mmで限界だったコンバットシェル用武器の壁を破るべく、HCS(TCS)用に開発された超大型武器。無理をすればCSでも使用することはできる(【DRV】が1ランク下がる)。155mmキャノンの砲弾を使用することができる。

ストライカー
アイアンクロー"ヘルキャット"

火力:50(C)　ENC:10
持ち手:片手　受け:10
信頼性:A　価格:$1,000

解説:専用格闘兵器。腕のハードポイントに装着しているなら、武器の準備をする必要なく手に持つことができる。〈素手戦闘〉で使用する。

ダリル
無反動ATライフル　AT-S21

口径:20mm　ENC:40/15
火力:90(BP)　弾数:8
発射方式:S/B2　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$2,500/$200

1~20	21~50	51~100	101~200
0	0	-50	-

解説:大型化されたATライフルに反動を打ち消す逆噴射装置を追加したもの。宇宙戦に最も多く投入されている、比較的安価で扱いやすい火器である。

GME
40mmレーザーキャノン"バニッシャー"

口径:40mm　ENC:60/25
火力:140(L)　弾数:4
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$550,000/$8,000

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	+30	0	-10

解説:コンバットシェル用のレーザー兵器。出力が大きいため弾数が少ないのが難点であるが、極めて強力な兵器と言える。当然反動はなく、宇宙空間での使用が視野に入れられている。その分、値段も高価である。

ターミナル

ターミナルは、ネットワークにアクセスするための必需品である。異能力(エレクトロキネシス)使いでもなければ、ターミナルなしでネットワークに入り込むことはできない。その種類は多岐に渡り、オフィスで使用するものから携帯するものまである。

ターミナルに関するルールについては、『MHM』のP187を参照のこと。

オルターーン
オーディン40
タイプ:オフィスターミナル
ENC:10(+12)
CYL:30　MEM:300
SLT:4(7)　CNT:3(7)
価格:$80,000
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、セキュリティU9001、VD1000
CNT使用機器:偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、磁気カードスロット
解説:同社"オーディン60"のダウンスペックモデル。中小企業などに多く採用されている。

不時電工
FJ
タイプ:オフィスターミナル
ENC:10(+12)
CYL:20　MEM:200
SLT:2(5)　CNT:1(5)
価格:$50,000
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、セキュリティU9001、VD700
CNT使用機器:偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、磁気カードスロット
解説:小規模オフィス向けの業務用ターミナル。

アシュプール
ハイペリオン
タイプ:ホームターミナル
ENC:8(+9)
CYL:30　MEM:160
SLT:3(6)　CNT:2(4)
価格:$120,000
使用パーツ:電友8型、TU5N、パイル60×2、ロミュレス4
SLT使用機器:ネット・ガーディアンSS、VD1000、アクセスプレート
CNT使用機器:偏光型スクリーン、プリンタ
解説:ホームターミナルとしては最高級の性能を誇る。

北京電脳公司
電界
タイプ:ホームターミナル
ENC:7(+14)
CYL:20　MEM:80
SLT:3(4)　CNT:0(4)
価格:$30,000
使用パーツ:CV77、A47B、パイル60、マーク20
SLT使用機器:VD1000
CNT使用機器:カラーモニター、データカードリーダー、プリンタ、アクセスプレート
解説:新型のミドルクラス・ターミナル。

アシュプール
リース
タイプ:セルラーターミナル
ENC:4
CYL:10　MEM:40
SLT:0　CNT:1
価格:$2,000
使用機器:小型カラーモニター、衛星無線機、データカードリーダー、アクセスプレート、個人識別用センサ
解説:セルラーターミナルの一般用途向けにはオーバースペックともいえるターミナル。特徴的なデザインで、一部に強烈なファンがいる。

ドリーム・ドミナンツ
ボディガード
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:4(+10)
CYL:15　MEM:60
SLT:0(4)　CNT:4(6)
価格:$12,000
使用パーツ:ケンタウロス、Ah37、パイル60
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD700、小型無線機、エニグマ
CNT使用機器:偏光型スクリーン、ケビン
解説:自衛システムの搭載で話題になったが、性能も申し分ないパーソナルデッキ。

アンダ・マルカ
バルテック
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:3(+6)
CYL:20　MEM:100
SLT:1(3)　CNT:4(6)
価格:$45,000
使用パーツ:アーナバン、A47B、パイル60、ロミュレス4
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD700
CNT使用機器:衛星無線機、偏光型スクリーン
解説:パーツベンダーがターミナル市場に参入したモデル。

トライクロン
ヒムヤー2
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:5(+3)
CYL:20　MEM:80
SLT:4(6)　CNT:7(8)
価格:$20,000
使用パーツ:ウェルドロン、黒百合、ロミュレス4×2
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD700
CNT使用機器:偏光型スクリーン
解説:"ウォーロックV20"の高い汎用性はそのまま受け継いだ機種。

アシュプール
ジン
タイプ:マイクロデッキ
ENC:1(+6)
CYL:30　MEM:60
SLT:1(3)　CNT:1(3)
価格:$70,000
使用パーツ:コロプス、GZ300、パイル60
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD1000
CNT使用機器:偏光型スクリーン、衛星無線機
解説:マイクロデッキ最高性能の座を勝ち取ったモデル。

モルジス
STARS
タイプ:マイクロデッキ
ENC:2
CYL:5　MEM:40
SLT:2(4)　CNT:4
価格:$4,500
使用パーツ:アルドノフG-7、SW11、ロミュレス4
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、小型無線機
CNT使用機器:なし
解説:廉価型のマイクロデッキだが、メモリ搭載量は大きく、拡張性も確保された。

アンダ・マルカ
カレン
タイプ:マイクロデッキ
ENC:3
CYL:30　MEM:40
SLT:0(2)　CNT:3
価格:$15,000
使用パーツ:アルドノフGG、SW18N×2、ロミュレス4
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、小型無線機
CNT使用機器:なし
解説:パーツベンダーがターミナル市場に参入したモデル。

ハードウェア

ターミナルのハードウェアは、大きく3種類にわけられる。マザーボードやクリスタルといったターミナルを構成する基本パーツ、スロットに接続する機器、そしてコネクタに接続する機器である。

これらのハードウェアを組み合わせて、オリジナルのターミナルを作成することもできる。

ターミナル作成のルールに関しては、『MHM』P196を参照のこと。

アンダ・マルカ

EPD80

タイプ：HT用マザーボード
ENC：12　適応CYL：P
搭載可能MEM：240　SLT数：4
CNT数：4　価格：$5,000
解説：デュアルクリスタルの搭載を実現したホームターミナル用のマザーボード。2個のクリスタルの【CYL】を累積することができる。たとえば"GZ100"と"GZ200"（『MHM』P201）を搭載した場合、【CYL】は30となり、最大70までチューンナップできることになる。

エレクトラスト

アーナバンspec2

タイプ：PD用マザーボード
ENC：4　適応CYL：UP
搭載可能MEM：160　SLT数：3
CNT数：6　価格：$7,000
解説：さらなる高性能クリスタルに対応したパーソナルデッキ用のマザーボードである。

政治的な問題から生産数が少なく、マニア垂涎の的となっている。

北京電脳公司

発華8型

タイプ：MD用マザーボード
ENC：1　適応CYL：N
搭載可能MEM：100　SLT数：3
CNT数：3　価格：$3,000
解説：北京電脳公司が自信を持って送り出したマイクロデッキ用マザーボードである。

増設メモリ量を重視しているのが特徴となっている。

ノル・ボルツカ

アルドノフGG

タイプ：MD用マザーボード
ENC：2　適応CYL：S
搭載可能MEM：60　SLT数：2
CNT数：3　価格：$2,000
解説：デュアルクリスタルを実現した初のマイクロデッキ用マザーボード。たとえば"リリパットSW11"と"SW18"（『MHM』P202）を搭載した場合、【CYL】は15となり、最大25までチューンナップできることになる。ただし拡張性には難がある。

アシュプール

ラトゥーラ

タイプ：UPクリスタル

形式	CYL/最大CYL	価格
RT2X	30/60	$100,000
RT2XX	60/80	$200,000
RT4X	80/100	$250,000

解説：ハイエンドモデルとして定評のあったトゥーラの新ラインナップ。信頼性はそのままにさらなる高性能を得たが、価格はさらに跳ね上がった。

不明

セルフバーン

タイプ：スロット使用機器
価格：$6,000
解説：アンダーグラウンド製品のひとつである。

資格を持たない利用者がターミナルを利用した場合、メモリやデータを物理的に破壊する。

またこれを取り付けたターミナルへのコードワークに対して、SR1/4のロール修正をかける効果を持つ。

クランドラン

エニグマ

タイプ：スロット使用機器
価格：$5,000
解説：データを暗号化するサブプロセッサである。

細かいファームウェアのアップデートで解読に対応している。エニグマなしで暗号化データを読みとるためは、SR1/4のロール修正で〈ハッキング〉を成功させる必要がある。

ドリーム・ドミナンツ

EMS

タイプ：スロット使用機器
価格：$50,000

専用の衛星回線で別のターミナルと直結し、そのメモリやクリスタルを利用するデバイス。

直結させるそれぞれのターミナルにEMSを取り付ける必要があり、加えて付属の専用アンテナ（ENC：4）のためにコネクタをひとつ必要とする。

GMT

ケビン

タイプ：コネクタ使用機器
ENC：5(7)　価格：$1,500
解説：ジャック=イン中、ターミナルの5m半径内に近づいた熱源、あるいは動体反応に80%の〈小火器〉で自動攻撃する装置。

基本ではテイザー100"アイアンショック"が装備されているが、別の銃器（ENC2までのⅠ類武器）に置き換えることも可能である。

GMT

ディスタンスアラーム

タイプ：コネクタ使用機器
ENC：1　価格：$500
解説：ターミナル周辺の動体反応を、ジャック=イン中の使用者にリアルタイムで報告する複合センサー。

ただし、得られる情報は反応があったかどうか程度のものに限られ、動体がどんなものかといった、詳細は分からない。

各社

無線コネクタ

タイプ：コネクタ使用機器
ENC：1　価格：$2,000

ケーブルを使用せず他のターミナルやコネクタ使用機器と接続するデバイス。これによって両方のターミナルの機能を利用することができるようになる。双方のターミナルに接続しなければならず、有効距離は5m程度に限定される。

接続して共有できる機能は、スロット使用機器とコネクタ使用機器、及びインストールしているソフトウェアのみである。メモリやクリスタルは共有できない。

ソフトウェア

ソフトウェアはターミナルを動かすために必要なものである。これがなければターミナルはただの箱であり、何の役にも立たない。

また、その使用目的に適合したソフトウェアを用意することが、ネットライナーの腕の見せ所だといえるだろう。

ソフトウェアの運用に関するルールについては、『MHM』のP198を参照のこと。

不明
データディザスター
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:10　価格:$500
解説:自分がいるクラスター内のデータを破壊するためのデータブロー用ソフト。使用するために、破壊するデータのキーワードなどを必要とせず、すべてのデータを完全に破壊できるが、クラスターに対象としたいデータがあるかどうかを確認することもできない。

ガーランド
ライトニングボルト
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:40　価格:$1,000
解説:同じクラスターにいる相手を攻撃するためのイメージファイト用ソフト。ただし、攻撃する対象もジャック=インしていなければならない。ライトニングボルトは、相手に火力80の心理ダメージを与えることができる。このソフトを含むソフトウェアによってMO以上の損傷を受けた場合、ジャック=イン・アクシデント表を振り、その結果を適用すること。

不明
ブローアクセラレータ
タイプ:アシストソフト
必要MEM:10　価格:$1,000
解説:データブローをおこなうときの〈ハッキング〉にSR2のロール修正をかけるアシストソフト。

噂では、アシュプールからの流出ソフトだとされているが、その効果からアンダーグラウンドで人気のソフトであることに間違いはない。

不明
オートインタポーズ
タイプ:アシストソフト
必要MEM:10　価格:$500
解説:インタポーズ系のソフトに自動作業を行わせるアシストソフト。行なう作業は5ターン先のものまで指定することができ、特に誰かの介入がない限り、インタポーズされた機器は命令に従って動作する。ただし、"インタポーズ・メカニック"など、操作するためにロールが必要なものに対しては使用不可。自分で命令を停止、変更する場合には、改めてコアストライクを行なわなければならない。

不明
コードワーク・コンパニオン
タイプ:アシストソフト
必要MEM:30　価格:$1,000
解説:コードワークをおこなうときの〈ハッキング〉にSR4の修正をかけるアシストソフト。

暗号化されたデータのパターン解析を最適化してあり、新しい手法の暗号化技術にも柔軟に対応できる。"コードワーク・サポート"をもとに開発されたソフトらしく、ソースに共通点が見られる。

不明
ヴィア・デヴィアス
タイプ:アシストソフト
必要MEM:20　価格:$500
解説:複数のネットワークを経由して、"アンチハッキング・ディテクション"に与える情報を極端に制限するアシストソフト。"アンチハッキング・ディテクション"に対してSR1/4のロール修正をかけることができる。

このソフトが登場したことで、ハッカーの摘発率が減少したとされている。

トライクロン
サテライトリーディング
タイプ:アシストソフト
必要MEM:10　価格:$500
解説:トライクロンの所持している調査衛星のひとつとリンクし、その衛星に搭載されているカメラ、赤外線カメラを使用して上空からの映像を見るためのアシストソフト。

映像の範囲は5km×5km内のものだが、衛星は指定された座標の映像のみを転送するため、見る対象の正確な座標を把握していないと意味がない。

アシュプール
トリプルロック
タイプ:プロテクションソフト
必要MEM:20　価格:$500
解説:インストールされたターミナルに内包しているクラスターに対するコードワークに、三重のパスコードを設定するプロテクションソフト。

トリプルロックがインストールされているクラスターへ〈ハッキング〉する場合、そのSRに3回成功しないとコードワークが成功しない。

ガーランド
ツナミ
タイプ:プロテクションソフト
必要MEM:30　価格:$600
解説:インストールされたターミナルを内包しているクラスターに対するハッキングにダメージを与えるプロテクションソフト。このプロテクションが施されたクラスターに対して、〈ハッキング〉を行ない、それに失敗した場合は火力80の心理ダメージを与える。このソフトを含むソフトウェアによってMO以上の損傷を受けた場合、ジャック=イン・アクシデント表を振り、その結果を適用すること。

ガーランド
ドラゴンスケイル
タイプ:プロテクションソフト
必要MEM:30　価格:$1,000
解説:イメージファイトの攻撃を防ぐプロテクションソフト。イメージファイトによる攻撃を受けた場合、相手の火力を40減らすことができる。また、イージスはその他ネットワーク内における心理ダメージに対しても有効である。たとえばプロテクションによるダメージも軽減することができる。

GMT
アンチワーム・ディテクション
タイプ:プロテクションソフト
必要MEM:15　価格:$300
解説:ワームソフトを使用した相手を逆探知して居場所を突き止めるプロテクションソフト。1/4のロール修正をかけて〈リパルス〉のSRに成功すれば、ワームを使用した相手のアドレスを知らせるという効果が付加される。

ワームによるハッキング中だけではなく、ハッキングされたことを知った後からでも使用できる。

猿紅財団
サイファー2
タイプ:プロテクションソフト
必要MEM:15　価格:$600
解説:インストールされたターミナルに内包しているクラスターに対するコードワークに、SR1/4のロール修正をあたえるプロテクションソフト。
同社の開発した"サイファー"のバージョンアップ版であり、暗号化技術の向上により、コードワークの難易度をさらにアップさせることに成功した。ただし、価格もメモリも3倍になっている。

不明
キラービー
タイプ:ワームソフト
必要MEM:20　価格:$1,000
解説:対象となるデータを破壊するデータブローを行なうワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、データブローを行なうこと。ただし、スキルはキラービーのものを使用することができる。キラービーの〈ハッキング〉は120%である。ただし、一度でもロールに失敗したら、その時点でキラービーは作動を停止する。

不明
ラフィンドラゴン
タイプ:ワームソフト
必要MEM:20　価格:$1,000
解説:対象となるデータを複写するデータブローを行なうワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、データブローを行なうこと。ただし、スキルはラフィンドラゴンのものを使用することができる。ラフィンドラゴンの〈ハッキング〉は120%である。ただし、一度でもロールに失敗したら、その時点でラフィンドラゴンは作動を停止する。

不明
ジョロウグモ
タイプ:ワームソフト
必要MEM:30　価格:$1,500
解説:インタポーズ・アーマメントと同じ効果を持つワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、コアストライクを行なうこと。ただし、一度しか兵器を操作することができない。また、スキルはジョロウグモのものを使用する。ジョロウグモの〈ハッキング〉は120%である。ただし、一度でもロールに失敗したら、その時点でジョロウグモは作動を停止する。

不明
メデューサ
タイプ:ワームソフト
必要MEM:30　価格:$1,500
解説:インタポーズ・サイボーグと同じ効果を持つワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、コアストライクを行なうこと。ただし、一度しかサイバーパーツを操作することができない。また、スキルはメデューサのものを使用する。メデューサの〈ハッキング〉は120%である。ただし、一度でもロールに失敗したら、その時点でメデューサは作動を停止する。

アシュプール
ドッペルゲンガー
タイプ:ユーティリティソフト
必要MEM:15　価格:$8,000
解説:ジャック=イン専用の一種のAIともいえるユーティリティソフト。
使用者の【REF】を5上昇させ、〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉に50%のスキルボーナスを与える。
ただし、使用者を登録する必要があり、登録者にしか使用できない。

AI
AI(Artificial Intelligence)とはコンピュータ上で動作する人工知能のことを指す。多くの知識(用途によって特化されている)を有し、それに基づいて思考し行動として出力する。人格を有して人とコミュニケーションをはかることができるものさえ存在する。その能力についてはレベルがあり、Aクラス以上は人間には対処できない事象を肩代わりして処理する。Bクラス以下は主に人間のサポートを行なう。

アシュプール
ジャベール
タイプ:AクラスAI
ENC:移動不可
CYL:350　MEM:18,000
SLT:数千～　CNT:数千～
価格:$12,000,000
SLT使用機器:すべてのハードウェア
CNT使用機器:すべてのハードウェア
所持スキル:〔アクション〕〔コンバット〕〔サイオニクス〕以外のスキル100%。
解説:都市管理用に設計されたAクラスAI。司法処理能力が高く評価されているが、あまりに厳格すぎるという声もある。

トルテック
ネオ
タイプ:BクラスAI
ENC:15
CYL:20　MEM:100
SLT:2　CNT:2
価格:$120,000
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイスⅢ、小型無線機
CNT使用機器:個人識別用センサ
所持スキル:〈空中機動・0G機動〉80%、〈搭載火器〉50%
解説:宇宙空間で使用されるメカニックに搭載されているBクラスAI。

エレクトラスト
ビショップ
タイプ:BクラスAI
ENC:10
CYL:15　MEM:100
SLT:3　CNT:4
価格:$80,000
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイスⅢ、小型無線機
CNT使用機器:偏光型スクリーン、個人識別用センサ
所持スキル:〈ドライビング〉60%、〈搭載火器〉60%
解説:戦闘車両の制御に特化したAI。

不明
マイナ
タイプ:BクラスAI
ENC:20
CYL:30　MEM:200
SLT:3　CNT:4
価格:$150,000
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD1000、デジタル・マジシャン
CNT使用機器:衛星通信機、偏光型スクリーン、個人識別用センサ
所持スキル:〈ハッキング〉100%
解説:特殊な趣味を持つハッカーに人気のハッキング用BクラスAI。

GMT
ポーン
タイプ:CクラスAI
ENC:7
CYL:5　MEM:40
SLT:2　CNT:2
価格:$12,000
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイスⅢ、小型無線機
CNT使用機器:個人識別用センサ
所持スキル:〈ドライビング〉30%、〈搭載火器〉30%
解説:搭載火器の制御に加え、メカニック自体の制御も受け持つCクラスAI。

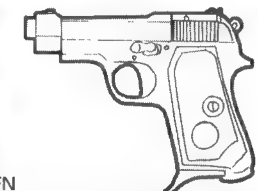
I類武器

ピストルやサブマシンガンなど、片手で使用できる程度の、小さな銃器がI類武器である。

その多くは、ポケットに入れたりコートの内側に隠したりすることができるサイズである。ただし、全体的に射程が短く、威力にも限界がある。殺傷力という点では他にくらべて最も低いといえる。

I類武器によるロールは、〈小火器〉スキルを使用して行なわれる。また、発射方式がカッコでくくられているものは、〈小火器〉スキルが50以上ないと撃てないことを表わす。

なお、データの見方や運用ルールについては、『MHM』を参照のこと。



FN
ブローニング“ディアブロIコマーシャル”

口径：9mm　ENC：2／1
火力：0（B）　弾数：3
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$80／$3

1〜5	6〜20	21〜50
+10	0	−20

解説：同社“ディアブロII”のショートモデル。9mmショート弾を使用し、威力はないがほとんどリコイルもないため命中精度が高く、音も小さい。

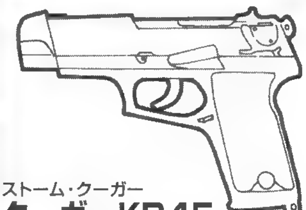


ヴァルター・イエーガー
ヴァルターP55

口径：9mm　ENC：3／1
火力：10（B）　弾数：6
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：S　価格：$350／$5

1〜5	6〜20	21〜50
0	−5	−30

解説：同社のオーストリア工場で生産されるウォルフシリーズに対し、ドイツ工場が手掛けたモデル。安定度がさらに増しているのが特徴である。

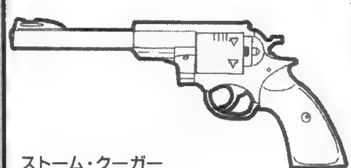


ストーム・クーガー
クーガーKP45

口径：.45cal　ENC：3／1
火力：20（B）　弾数：3
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$400／$3

1〜5	6〜20	21〜50
−10	−35	−60

解説：耐酸ステンレス製の軽いボディにより、同タイプの他社製品と較べて低価格に抑えられているうえに、命中精度が増しているのが特徴。

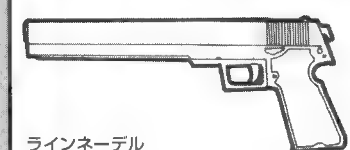


ストーム・クーガー
スーパー・グレイホーク

口径：.50Linebaugh　ENC：5／1
火力：60（BI）　弾数：2
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：A　価格：$1,500／$3

1〜5	6〜20	21〜50
−40	−60	−80

解説：パワーマニア垂涎の大口径ハンドキャノン。グリップ内にリコイル吸収メカを備えていてなお、その反動のために〈小火器〉60以上がないと撃てない。

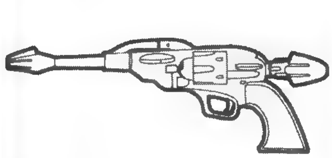


ラインネーデル
ヴァンプ

口径：13mm　ENC：6／1
火力：80（BP）　弾数：3
発射方式：S／B2　持ち方：片手
信頼性：A　価格：$2,500／$20

1〜5	6〜20	21〜50
−30	−50	−70

解説：13mm炸裂徹甲弾使用の大口径オート。強烈なリコイルをマズルブレーキと銃自体の重さで抑え込み、威力のわりには当てやすい。

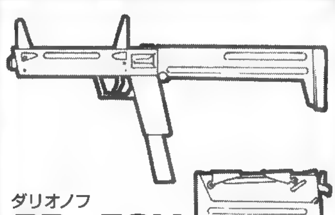


GME
タイプJ14

口径：.22cal　ENC：5／1
火力：40（L）　弾数：8
発射方式：S／B3　持ち方：片手
信頼性：A　価格：$10,000／$1,000

1〜5	6〜20	21〜50
+20	0	0

解説：本来キャンベラ条約によって開発が制限されているはずのレーザー兵器だが、実際は宇宙軍の主力兵器として続々と新製品が発売され、流通している。

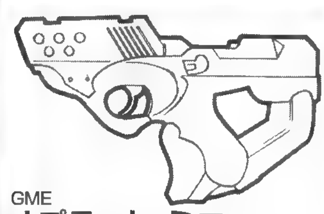


ダリオノフ
PP−50M

口径：9mm　ENC：5／1
火力：10（B）　弾数：12
発射方式：A3　持ち方：片／両
信頼性：C　価格：$400／$6

1〜5	6〜20	21〜50
+40	+20	−10

解説：全体をふたつに折り畳んで箱状（ENC3）にできるのが特徴の、要人警護用特殊SMG。〈小火器〉60以上あれば箱状態から発射まで1ラウンドで可能。



GME
オプティカ・ミニ

口径：.22cal　ENC：6／1
火力：40（L）　弾数：12
発射方式：S／B3／A6　持ち方：片／両
信頼性：A　価格：$20,000／$2,000

1〜5	6〜20	21〜50
+20	0	0

解説：バルキリーチームの専用銃として開発されたレーザーSMG。チームへの理解と信頼が、例外的にこの圧倒的なスペックの銃を持つことを許している。

Ⅱ類武器

ライフルやショットガンといったものなど、両手で使用する大型の銃器がⅡ類の武器である。

火力、命中精度、装弾数などすべてにおいてⅠ類武器より優れているが、そのぶん銃身などが長く、かさばるものが多い。そういう意味でも、護身用ではなく、まさに攻撃用の武器であるといえよう。さまざまな意味において安定性の高い武器であり、バウンサーのみに限らず、多くのハンターが使用している。

Ⅱ類武器によるロールは、〈小火器〉スキルを使用して行なわれる。

なお、データの見方や運用ルールについては、「MHM」を参照のこと。

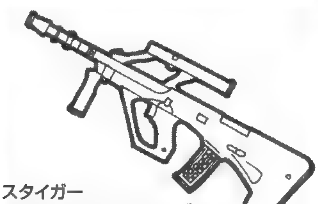


スタイガー
UR"ユニバーサル・ライフル"

口径:5.56mm　ENC:5/2
火力:20(B)　弾数:12
発射方式:S/A3　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,700/$20

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	-10	-30

解説:耐酸プラスチック製の汎用銃。付属のバレルやボルト、マガジン・ハウジング・コンバーターを組み替えることで9mmSMGに早変わりする。

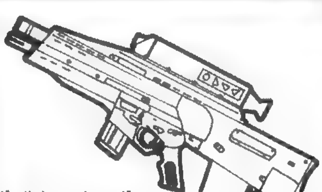


スタイガー
UR　9mmカービン

口径:9mm　ENC:4/2
火力:10(B)　弾数:12
発射方式:A3　持ち方:片/両
信頼性:B　価格:−/$10

1~5	6~20	21~50
+40	+20	0

解説:9mmSMGタイプに換装したスタイガーUR。Ⅰ類武器として扱う。なお、戦闘中に換装することはできない。

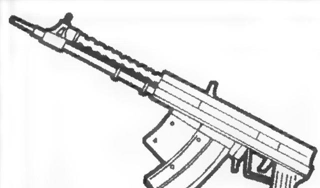


ヴァルター・イエーガー
Z22

口径:5.56mm・20mm　ENC:6/2・1
火力:20(B)・75/35(E)　弾数:12・4
発射方式:S/B2/A3・S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$2,000/$20・$50

1~10	11~20	21~50	51~100
+20・0	0・0	−10・−30	−30・−50

解説:5.56mm小口径銃と、物陰に隠れた敵を攻撃するための20mm炸裂弾発射装置を組み合わせた2連銃。20mm炸裂弾は、「・」右側の数値を使用する。



ダリオノフ
DAPS

口径:5.66mm　ENC:6/2
火力:20(B)　弾数:12
発射方式:S/A3　持ち方:両手
信頼性:C　価格:$1,500/$30

1~10	11~20	21~50	51~100
+20	0	−30	−80

解説:特殊部隊の水中作戦用に作られた水中アサルトライフル。5.66mmの細長いスチール製の弾を使用。射程は水深0~20mで20m、水深40mで10m。

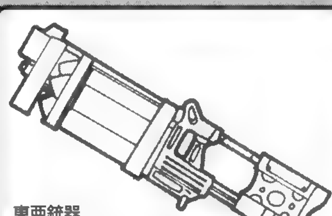


FN
ブローニングFN−APS

口径:5.56mm　ENC:6/2
火力:40(B)　弾数:12
発射方式:S/B2/A4　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,600/$200

1~10	11~20	21~50	51~100
+30	+10	0	−30

解説:FN−MASを水中でも使用可能にしたマリーン用フレシェットライフル。水深0~20mで射程20m、水深40mまでで10mとなる(追加被害:シフト−1)。

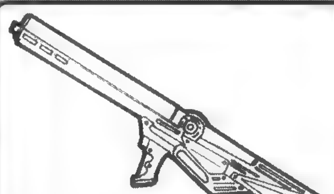


東亜銃器
トルペード6"エレクトラ"

口径:20mm　ENC:8/6
火力:60(E)　弾数:6
発射方式:S　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,600/$600

1~10	11~20	21~50	51~100
0	+10	+10	0

解説:超小型ホーミング魚雷の発射装置。水中以外では使用できない。この銃は爆発物ではないが、相手の機動回避に対してSR1/4の修正をかけることができる。

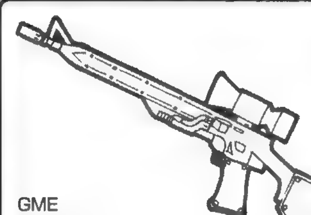


セブロ
SB/SR−Ⅰ"フォーサイス"

口径:.22cal　ENC:7/2
火力:40(B)　弾数:12
発射方式:S/B2/A4　持ち方:両手
信頼性:B　価格:$1,300/$200

1~10	11~20	21~50	51~100
+30	+10	0	−30

解説:宇宙戦を視野に入れて開発されたフレシェットライフル。ほとんど反動がない。もちろん地上でも普通に使用できる(追加被害:シフト−1)。



GME
MPLS

口径:5.56mm　ENC:6/2
火力:60/90(L)　弾数:18
発射方式:S/B3/A6　持ち方:両手
信頼性:A　価格:$25,000/$2,500

1~10	11~20	21~50	51~100
+30	+10	0	0

解説:多目的汎用レーザーライフル。出力制御により、火力90にできる(弾数を6消費し、発射方式はSのみ)。現在、宇宙戦の主流火器。

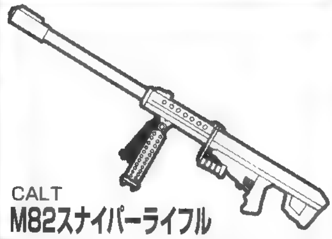
Ⅲ類武器

機関銃、ロケットランチャー、ライフルグレネードなどの重火器がⅢ類の武器である。重量もあり、手で持ったまま使用することを前提としていないものが多く、車載、あるいは地面などに固定して使用するものが基本である（ライフルグレネードは除く）。

もっとも、サイバーパーツなどで筋力を極限まで強化したバウンサーなどは、これらの武器を手持ちで使うことも可能だ。

Ⅲ類武器によるロールは、〈重火器〉スキルを使用して行なわれる。

なお、データの見方や運用ルールについては、『MHM』を参照のこと。

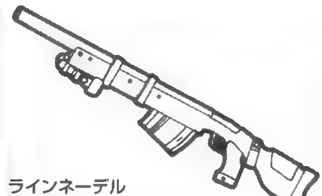


CALT
M82スナイパーライフル

口径：.50BMG　ENC：10／2
火力：40（B）　弾数：4
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$13,000／$200

1~20	21~50	51~100	101~200
0	0	−10	−20

解説：セミオートマチック式の大口径スナイパーライフル。大型のマズル・ブレーキとリコイル吸収メカの恩恵で反動も軽減され、命中精度も高い。

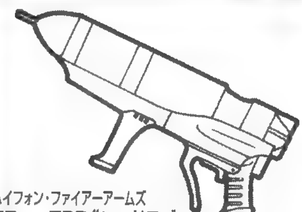


ラインネーデル
PAK30S"ノーライフキング"

口径：30mm　ENC：20／2
火力：100（BPH）　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$20,000／$200

1~20	21~50	51~100	101~200
−50	−10	−20	−40

解説：同社の搭載火器PAK30を単発にして、なんとか人が扱えるサイズにした世界最強のスナイパーキャノン。爆裂徹甲焼夷弾を使用（追加被害：シフト2）。

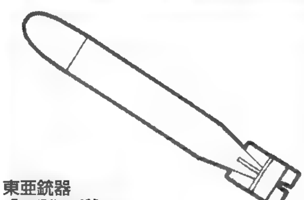


ハイフォン・ファイアーアームズ
75mm TPD"シードラゴン"

口径：75mm　ENC：14
火力：100（IE）　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$1,000

1~20	21~50	51~100	101~200
−10	+10	0	−20

解説：携帯用ホーミング魚雷発射装置。水中以外では使用できず、1回きりの使い捨て。相手の機動回避に対して、SR 1/4の修正をかけることができる。

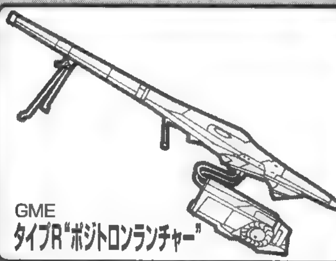


東亜銃器
魚雷弾頭

口径：84mm　ENC：1
火力：85／45（E）　弾数：1
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$100

1~20	21~50	51~100	101~200
−10	+10	0	−20

解説：同社のソリッドシューター、ロケットランチャー等で使用できる魚雷弾頭。本体に耐水加工（$50）を施すことで、水中で魚雷を発射できるようになる。



GME
タイプR"ポジトロンランチャー"

口径：20mm　ENC：22／6
火力：120（L）　弾数：3
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：A　価格：$450,000／$15,000

1~20	21~50	51~100	101~200
−10	+10	+10	0

解説：エネルギーをカートリッジ式にして商品化したポジトロンライフル。もちろん公には出回っていないが、宇宙ではその限りではない。最強の狙撃システム。

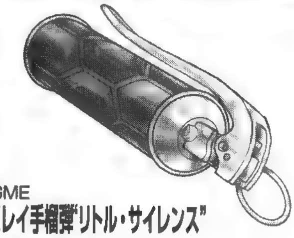
V類武器

投げて使用する手榴弾や、弓、ボウガンなどがV類の武器である。

手榴弾などを除けば現代兵器は少ないが、弓などは音を立てない静かな武器であるため、好んで使用する暗殺者も少なくない。手榴弾の類は火力も高く、携帯性にも優れているので、いくつか用意しておくと役に立つこともあるだろう。

V類武器によるロールは、〈投擲〉スキルを使用して行なわれる。

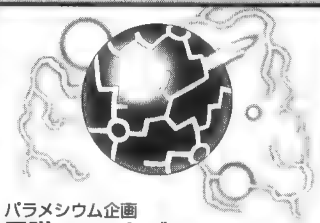
なお、データの見方や運用ルールなどについては、『MHM』を参照のこと。



GME
Xレイ手榴弾"リトル・サイレンス"

火力：特殊
ENC：1　信頼性：B　価格：$100
射程：投擲のルールに従う
解説：対メカニック向けの電子戦用手榴弾である。

爆発地点から半径3m以内のすべてのセンサーとAIが破壊される。人体には影響しない。



パラメシウム企画
電磁スマートボール

火力：95／65（S）
ENC：1　信頼性：B　価格：$2,000
射程：投擲のルールにしたがう
解説：高電圧を帯びた特殊ゴム製ボール。あちこちに跳ね回りながら放電によるダメージを周りに与えるため、爆発物のルールが適用される。対象を目視できていなくても投げることができる。また、一度に5個まで投げることができ、追加1個につきダメージ範囲を+2mできる。

VI類武器

銃器や投擲武器のような遠距離ではなく、近接した相手に使用する武器がVI類武器である。ナイフや剣などといったものがそれに当たる。

VI類武器によるロールは、〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉の4つのうち、どれかひとつを使用する。どれを使用するかは、個々に指定されている。

なお、データの見方や運用ルールについては、『MHM』を参照のこと。



ストライカー
単分子ソード"ヴェクター"

火力:20(C)　受け:20　持ち方:片手
ENC:5　信頼性:S　価格:$6,000

解説:同社の"ネメシス"の技術を応用したショートソード。ブレードからグリップまで単分子構造となっている。スキルは〈大型武器〉を使用する。



ヴォルフガング
ジェットハンマー

火力:40(I)　受け:10　持ち方:両手
ENC:10　信頼性:B　価格:$1,000/$20

解説:振り下ろすと同時にペレットが発火し、強力な一撃を生み出す巨大ハンマー。ペレット5個ひと組の専用カートリッジが付属している。〈大型武器〉で使用する。

VII類武器

地雷や爆薬などの爆発物がVII類の武器である。

戦車などとの戦闘があらかじめ予想されるような場合などは、購入しておくと損はないだろう。それ以外にも用途はさまざまに考えられるので、余裕があれば入手しておきたい。

VII類武器によるロールは、〈爆発物〉スキルを使用して行なわれる。

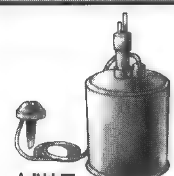
なお、データの見方や運用ルールについては、『MHM』を参照のこと。



各社
静電気地雷

火力:60(S)
ENC:6　信頼性:B　価格:$400

解説:アクセスファイバー以外のサイバーパーツをインストールしている者にのみ、効果がある。火力は固定ダメージである(追加被害:スタン、転倒)。



各社
ポップアップ式地雷

火力:75/50(BI)
ENC:6　信頼性:B　価格:$400

解説:地上に設置する起爆装置と、地面に埋め込む地雷本体のセット。起動すると、地雷が地上2〜3mの高さに飛び上がって爆発する。火力は固定ダメージ。

防具

身体を守るために不可欠な防具は、ウェア、ヘルメット、グローブ、ブーツの4種類に分かれている。ウェア以外はそれぞれの種類につきひとつしか着用することができない。またウェアはさらにアンダーウェア、スーツ、ベスト、ジャケット、コートにわかれており、こちらもそれぞれの種類につきひとつしか着用できない。

なお、データの見方や運用ルールについては、『MHM』を参照のこと。

トロワ
ファイバーメイド服

ENC:2　装甲:A50/6
効果箇所:胴、腕、脚
対効果:B、C、I、E、F、S　価格:$6,000

解説:メイド、つまり女中のユニフォームの形状をした防具である。一時期なぜかブームとなって大量生産したが、ブームが過ぎ去ると同時にキャンセルが相次ぎ、品物が余ってしまった。物が物だけにメーカーも処分に困っているらしい。

スーツ扱いとなるため、他のスーツとの重ね着ができない。

レイニー
Gジャケット

ENC:2　装甲:A40/7
効果箇所:胴、腕
対効果:B、C、I、L　価格:$6,000

解説:Gスーツ(宇宙服)の上から着るアーマージャケット。

このGジャケット単体では火力種別Rに対する装甲効果は得られない。しかし、Gスーツの上に重ね着することで、効果を得ることができる。

ジャケットに属するため、他のジャケットと重ね着ができない。

トロワ
ファイバーハット

ENC:0　装甲:A10/5
効果箇所:頭
対効果:B　価格:$50

解説:防弾効果の高い繊維で作られた帽子である。

カウボーイハットからシルクハットまで、さまざまな形のものがある。

ヘルメットに属するため、他のヘルメットとの重ね着ができない。

グリフィン
強化安全ヘルメット

ENC:0　装甲:A20/5
効果箇所:頭
対効果:B、C、I　価格:$100

解説:強化プラスチック製の安全ヘルメットである。工事現場などで着用が義務づけられている事が多い。戦闘時にも意外に高い効果が得られるため、これを着用するハンターも少なくない。

通常のプラスチック製安全ヘルメットもあり、こちらは対効果はIのみだが価格は$25となっている。

FN
タクティカルヘルメット

ENC:2　装甲:A60/8
効果箇所:頭
対効果:B、C、I、E、F、S、R　価格:$1,000

解説:通信機能および頭部搭載型の情報表示装置を備えた、フェイスガード付き対爆ヘルメット。

値段は高いが、防具としての効果は最高レベルである。装甲以外のオプションも非常に使い勝手がよく、現在、多くのアーミーや警察機構が本格的な導入を検討している。

オートプロテクター

オートプロテクターは、着るだけでパワーやスピードが増すうえ、防御力が格段に向上し、各種毒ガスや細菌、放射能などから身を守ってくれるという、非常に便利なアイテムである。サイバーパーツとコンバットシェルの技術をミックスした設計思想の産物であり、製品によってはサイバーパーツと同等の効果を持つ特殊装備が付属されているものもある。

なお、データの見方や運用ルールについては、MHMを参照のこと。

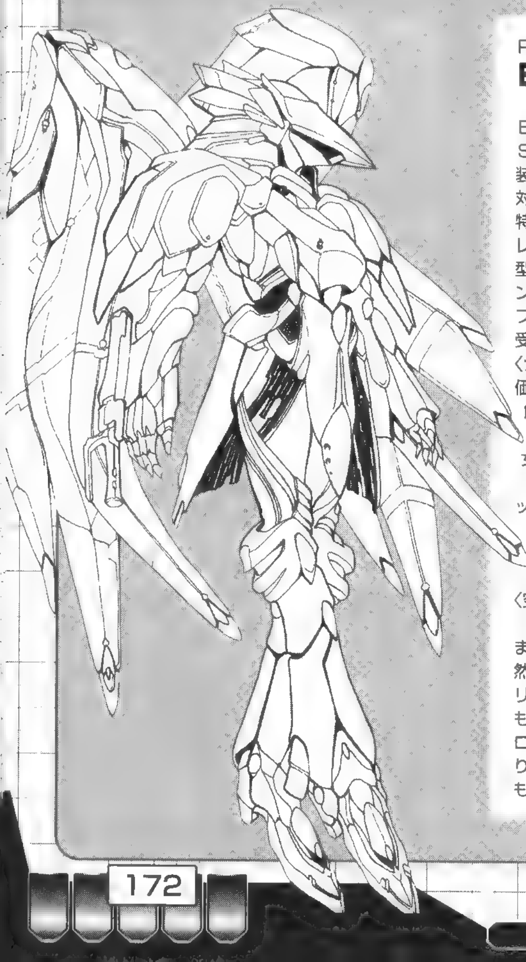
東セラ
GT45“戦鬼”
ENC:10
STR:+12/+24(2ターン)　REF:±0
装甲:A80/8
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:パイルバンカー(右腕)
価格:$13,000
解説:東京の首都警が使う格闘戦用カスタムAP“王覚”の市場普及版。一時的に【STR】を向上させる三連収縮型シリンダー採用(使用中は右側の数値が適用される)。なぜか、変な宗教模様塗装が施されている。

オムニカ
CG2000D“マークⅣ”
ENC:2
STR:+2　REF:+1
装甲:A20/9
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:オキシジェンタンク、偏光バイザー
価格:$2,000
解説:オートプロテクターの技術は、戦闘機パイロットの耐Gスーツや宇宙服にも転用されている。それらは航空宇宙用耐Gスーツ“Gプロテクター”と呼ばれている。“マークⅣ”は、そのようなGプロテクターの市場普及版である。

グリフィス
M-19e“コスモニアe”
ENC:14
STR:+8　REF:+4
装甲:A60/8
対効果:B、C、I、E、F、L、S、P、H、R
特殊装備:姿勢制御バーニア
価格:$22,000
解説:宇宙用オートプロテクター。宇宙服では心許ない戦闘員は、より戦いに向いたこれを着ている。姿勢制御バーニアを多数持っている(〈空中機動・0G機動〉に+10)が、地上では使えない。なお、公式には市販はされていない。

ワイズアメリカ
A-MA47“ウィンドウェーブ”
ENC:4
STR:+2　REF:±0
装甲:A40/8
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:酸素タンク、ハイドロザック
価格:$6,500
解説:マリーンの水中行動/上陸作戦用オートプロテクター。ハイドロザックにより水上を【MV】80、水深20mまでを【MV】40、水深40mまでを【MV】20で移動可能。

クロノゴル
DL-66SK“ザ・ドリルテクター”
ENC:10
STR:+10　REF:+10
装甲:A70/9
対効果:B、C、I、E、L、R
特殊装備:大型ドリル、ロケットブースター
価格:$30,000
解説:強襲型オートプロテクター。右腕が大型ドリルになっており、物を持てない(両手装備を持てない)が、ファンブルでもドリルを落とさない。ロケットブースター(燃料はジェリカン1個)で、1ターンだけ【MV】300で移動可能(直進のみ)。



Project　VAP
BC2159F“ファントムⅡ”
ENC:5
STR:+14　REF:+12
装甲:A80/9
対効果:B、C、I、E、F、L、S、P、H、R
特殊装備:オートチェンジ式ブースター・レッグ、展開式ハングライダー、羽根飾り型ECMポッド、IRビジョン、サウンド・エンハンサ、単分子ワイヤー、メーザーナイフ(小型の高周波ブレード。火力:30(C)、受け:10、信頼性:B。4ターン使用可。〈ナイフコンバット〉で使用)
価格:$100,000
解説:あまりにも有名なバルキリーチーム専用の最新鋭オートプロテクター。女性専用。

ブースター・レッグに自動的にカートリッジ交換をする機能が備わり、3個のカートリッジで9回の連続噴射が可能。さらに展開式ハングライダーを併用することで、自在に飛行できる(【MV】20、〈空中機動・0G機動〉で使用する)。

この翼を広げたファントムⅡの姿は、まさに戦いの女神と呼ぶに相応しい。当然一般入手は絶対にできないし、バルキリー警備への搬入後は盗難に成功した者もいない。ただし、以前研究施設からプロトタイプが持ち去られたという噂があり、ブラックマーケットに流れていることもある。

佐川臓器
QD727/V1“蜻蛉”
ENC:4
STR:+2　REF:+4
装甲:A30/4
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:自動伸縮ハングライダー、手首スモーク弾、CSS
価格:$7,000
解説:潜入工作用オートプロテクター。自動伸縮ハンググライダーによって、最大3ターンまで飛行できる(【MV】20)。また、手首スモーク弾はフラッシュグレネードと同じ効果を発揮する。

パラメシウム企画
USO800“ファントムさんⅡ”
ENC:5
STR:+4　REF:+2
装甲:A40/7
対効果:B、C、I、E、R
特殊装備:ブースター・レッグ
価格:$12,000
解説:なんちゃってバルキリーな市販品。栄光のバルキリーエンブレムも、よく見ると細部が異なっている。また、バルキリーチームの象徴“ファントムⅡ”は女性専用だが、こちらは男性も着用することができる。

アイテム

アイテムは、大きく分けてふたつのカテゴリーが存在する。
ひとつは"武器オプション"で、銃器に取り付けるなどしてその銃器の性能を向上させたりサポートさせるためのアイテムである。もうひとつは"各種アイテム"で、基本的にはどのカテゴリーでもないアイテムがここに含まれる。
なお、データの見方や運用ルールについては、『MHM』を参照のこと。

レイニー
Gスーツ
ENC:2　価格:$500
解説:スーツからヘルメットまで全身一式揃った宇宙服。スーツ扱いとなるため他のスーツとの重ね着はできない。外付けのエアータンクはENC0で2時間分(スペアは$100)。2個並列でつけることも可能(ENC1で4時間使える)。なお防具としての効果はまったくない。
ただし、火力種別Rに対してのみ、そのダメージを無効化することができる。

レイニー
Gボード
ENC:10　価格:$1,000
解説:宇宙での移動に便利な姿勢制御バーニア付きボード。
通常はしがみついて使うが、慣れるとサーフボードのように立ち乗りで使うこともできる。宇宙空間での移動に限り、【MV】30となる。
しがみついて使う場合、両手がふさがってしまう。立ち乗りしている場合は両手を自由に使用することができるが、不安定なため手を使った作業のロールに対してSR1/2の修正を受けてしまう。

レイニー
Gウィング
ENC:8　価格:$1,200
解説:翼状の部分に姿勢制御バーニアが付いた、宇宙移動用デバイス。
専用アームが背中から腹部を抱き込むようにして身体を固定するので、両手が使えるのが利点となっている。
宇宙空間での移動に限り、【MV】30となり、使用中は〈空中機動・0G機動〉がSR2となる。

CALT
マーキング弾
ENC:各種　価格:5倍
解説:使用者のマークと着弾時刻記録装置付き弾丸。弾丸の中に特殊なメモリーが内蔵されており、着弾と同時に内部時計がストップする構造になっている。また、メモリーにはあらかじめ自身を示すマークを記録しておく必要がある。主に賞金稼ぎが自分が撃った証拠を残すために、通常弾に混ぜて使用する。さまざまな口径の弾が用意されており、価格は通常弾の5倍。

パラメシウム企画
デコイグレネード
ENC:1　価格:$500
解説:サイズはジュース缶程度。人間の姿を録画/録音しておき、ピンを抜いて投げると噴出したガスに映像と音を映し出し、敵の目を欺く(【PER】のAR1/2に成功すると、偽者と分かる)。回収できれば10回まで使用可能。
自分が隠れたり物品を隠す際などにデコイグレネードを併用することで、〈偽装・カモフラージュ〉にSR2の修正を受けることができる。

東亜銃器
地雷探査装置
ENC:2　価格:$500
解説:埋まっている地雷を探査する装置。
肩や背にかつぐことができる本体と、先端に円盤状のセンサーがついたスティックで構成されている。
地雷を発見する際の〈ブービートラップ〉に対してSR2の修正を受けることができる。GMが許可すれば〈偽装・カモフラージュ〉に対しても同様の効果を得ることができる。

東亜銃器
起爆スイッチ
ENC:1　価格:$20
解説:爆発物の遠隔起爆スイッチ。爆発物設置の際にこれを使用することにより、設置した爆発物を任意のタイミングで起動することができる。スイッチ本体である送信機と、爆発物に接続する受信機のふたつからなる。受信機と送信機の有効範囲は、半径1kmである。
起爆スイッチを使って爆発物を設置する場合、〈爆発物〉や〈ブービートラップ〉に−10の修正を受けてしまう。

ザルツハイム
サブスキマー
ENC:200　価格:$1,000
解説:特殊部隊用の4人乗りゴムボート。ボート側面のゴムチューブの空気を抜くことで、水中を航行できる(もちろん乗員は水中で行動できることが前提)。
電気モーターはほとんど音をたてない。
水上で【MV】60、水深20mまで【MV】20、水深40mまで【MV】10で移動可能。

各社
バッグ
ENC:各種　価格:$10~3,000
解説:日用品からブランド品まで、形も価格もさまざま。ハンドバッグでENC1、収容ENC4。手さげでENC2、収容ENC6。スポーツバッグでENC3、収容ENC10。リュックでENC1、収容ENC8。大型リュックでENC3、収容ENC20。中に何か入れた後のバッグのENCは、入れた中で一番大きいもののENCと同値になる。その際、リュックはENCを1/2にできる。

パラメシウム企画
エンジェルドール
ENC:2　価格:$1,000
解説:簡易型AIを搭載した、動く1/6ドール。あくまでもマスコットアイテムの域を出ず、戦闘力や防御力は皆無。中にはエンジェルドール同士の格闘戦を楽しむ愛好家もおり、改造パーツも出回っているが、ヘビーユーザーが最高のカスタマイズを施してさえ、人を傷つけることはできない。価格は基本素体のみの値段で、服や改造パーツは別。有名モデラーのカスタムドールともなれば価格は10倍以上にもなる。

パラメシウム企画
サイバー御守"精霊さん"
ENC:0　価格:$10,000
解説:どんなアイテムにも1つだけつけられる。精霊さんをつけたアイテムを使用する際に限り、自身のポイントを減らさずにラックポイントを1点使用できる。
装着と同時に小さな精霊が現われる。いささか口うるさいのが欠点。
精霊さんを取りつけたアイテムは、ひとつしか持つことができない(精霊さん同士がケンカを始めて使い物にならなくなる)。

リプレイスメント

ベイシックフレームともいい、四肢や頭(眼)そのものを機械に"置き換える"タイプのサイバーパーツである。内部にさまざまなインプラントを埋め込むこともできる。

耐久性や、インプラントを埋め込むスペースは生身よりも上ではあるが、サイバーパーツであることが基本的にはひと目でわかってしまう。

データの見方やインストール方法、運用ルールなどについては、「MHM」のP218以降を参照のこと。

アストラル・ノリンコ
アイゼンファウスト
価格:$1,600
タイプ:ー
部位:腕部(片方)
IS:10　IP:20
SUV:K　隠匿:1
解説:前腕と拳を切り離し、フレイル状の武器として使用できる。切り離し中に拳でものをつかむことはできない。

武器データは以下のとおり。

火力:15(I)　信頼性:B
スキル:〈特殊武器〉

不明
スパークアーム
価格:$7,200/$90
タイプ:ー
部位:腕部(片方)
IS:5　IP:20
SUV:I　隠匿:1
解説:小型だが殺傷能力の高い放電銃を装備したリプレイスメント。もともとはあるテロリストが独自に造らせたものであったが、設計図が流出したのか、市場に出回ることとなった。ただし基本的にはブラックマーケットでしか手に入らないため、リプレイスメントとしては値段がかなり高い。ちなみに、右側の価格は専用バッテリー(ENC1)のもの。

前腕全体が発電システムとなっており、そこで生み出された電気を手のひらから放出する。そのため、インプラントをインストールすることはほとんどできないうえ、他のベイシックフレームにくらべて耐久性に欠ける。

発電システムには、専用バッテリーを差し込むスロットがある。

武器データは以下のとおり。

火力:40(S)　弾数:4
発射方式:S　信頼性:B

0～5	6～20	21～50※
+50	+30	ー

スキル:〈小火器〉

シグマ
スプラッシュアイ
価格:$9,000
タイプ:ー
部位:頭部>眼
IS:3　IP:7
SUV:ー　隠匿:1(1/4)
解説:レーザー発射機構を備えた眼部ベイシックフレーム。ものを見ることはできるが、インプラントをインストールするスペースはほとんどない。

ただし、サイバーアイとほとんど見分けがつかないため、スプラッシュアイでの射撃は基本的に[不意打ち]となる。スプラッシュアイが武器であることを見破るには〈変装〉SR1/4に成功しなければならないが、見破ることに1度でも成功すれば[不意打ち]にはならない。

システム内に専用の充電池がセットされており、生体電流を使って充電をおこなう。そのため、弾倉(バッテリー)を交換する必要がない。ただし、1度射撃すると、以後8時間は充電のため射撃ができなくなる。

武器データは以下のとおり。

火力:40(L)　弾数:1
発射方式:S　信頼性:A

0～5	6～20	21～50	51～100
+10	0	0	0

スキル:〈小火器〉

インプラント

体内に機械を"埋め込み"、身体的能力を強化するためのサイバーパーツ。内臓の一部を機械に置き換えるものもあるが、便宜上、そのようなものもインプラントに分類される。

その種類や効果は多岐に渡っており、必ずしも戦闘補助として使用するものではない。

データの見方やインストール方法、運用ルールなどについては、「MHM」のP218以降を参照のこと。

Psy－φ研究所
フォースブースタ
価格:$17,000
タイプ:ー
部位:頭部>脳
IS:ー　IP:6
SUV:ー　隠匿:1/8
解説:精神波を、電波に限りなく近い波長に変換する装置。〈エレクトロキネシス〉をSR2でロールすることができるようになる。ただし、精神SUVが1ランク下がってしまう。

新規参入メーカーによる、初の異能力強化型インプラント。

エルメシオン
ブラックウィドウ Ver.09
価格:$90,000
タイプ:ー
部位:頭部>脳
IS:ー　IP:10
SUV:ー　隠匿:1/8
解説:メカニックやターミナルなどに搭載されたAIと接続し、感覚を共有することで自身の手足のように操るシステム。九頭竜システムの技術を応用した、思考補助簡易AIを搭載している。

接続したAIがロールを行なう際、自身のアビリティ、スキルを使って判定することができる(もちろん自分の行動とは別である)。戦闘中の宣言フェイズにおいて、AIの行動宣言も自身が行なってよい。ただし、宣言および行動フェイズの順番は、AIのデータをもとに決定される。

システムにはAIと無線通信を行なうための装置(自身側とAI側の1セット)が含まれている。独自の回線を使用しているため、この装置にハッキングすることはできない(メカニックに対してのハッキングは可能)。ちなみにAI側の通信機はENC1である。

基本的に接続できるAIはひとつだけだが、通信機のチャンネルを増やすことで複数のAIも操作できる。チャンネル増加は【IP】1、価格$2,500で、AI側通信機がひとつついている。

不明
脳内爆弾
価格:$0
タイプ:ー
部位:頭部>脳
IS:ー　IP:0
SUV:ー　隠匿:1/8
解説:一瞬にして脳を破壊する爆弾。外部の起爆スイッチによって爆発し、即座に死亡する。ただし、頭部へのダメージによって誘爆することはない。

このインプラントは非常に特殊で、費用もかからなければ【IP】も0である。インストールと同時に"パトロン"を得、基本的に$100,000までの援助を受けることができる。

ただし、起爆スイッチはその"パトロン"が握ることになる。彼/彼女の利益を損なったり、不興を買うような行動を起こせば、即座にボタンが押されることだろう。基本的には、いかなる方法を用いても起動スイッチを自分で所持することはできない。

脳内爆弾のインストールにはGMの許可が必要であり、"パトロン"がどのような人物なのかをGMとの相談のうえで決定しなければならない。GMは、"パトロン"の社会的身分に応じて、援助できる限度額を上下させてもよい。また、起爆するタイミングは、基本的にはGMの判断による。

テンペル
クロックブレイン
価格：$700
タイプ：－
部位：頭部＞脳
IS：－　IP：2
SUV：－　隠匿：1／8
解説：脳内に埋め込む電波時計。いついかなるときでも、世界標準時と現在位置の時間を知ることができる。眼部ベイシックフレームなどに時間を表示することも可能。アラーム機能つきで、目覚ましとして使ったり、合わせた時刻に任意のインプラントが起動するよう設定できる。

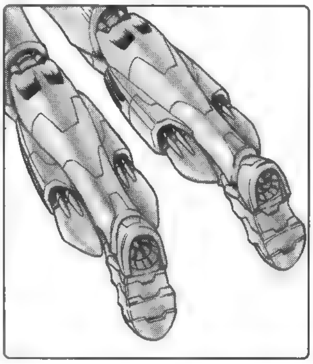
佐川臓器
ウォータープール
価格：$1,300
タイプ：－
部位：胴部＞内蔵＞循環器
IS：－　IP：10
SUV：－　隠匿：1／8
解説：水を貯蓄し、必要に応じて循環させるタンク。
　タンクが満杯であれば、約1ヶ月の間、水分を補給しなくても生命活動を維持できる。体内の余剰水分を浄化してため込み、24時間で空のタンクが完全に満たされる。

バイオジェネシス
ブラッドセイバー
価格：$4,300
タイプ：－
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　IP：6
SUV：－　隠匿：1／2
解説：前腕部から飛び出す、刃渡り約30センチの単分子ソード。耐久性が高く、アクシデントでも壊れることがない。
　武器の準備に行動を必要とせず、受けを行なうこともできる。
　武器データは以下のとおり。

火力：15（C）　受け：7　信頼性：S
スキル：〈ナイフコンバット〉



IMI
ドルフィンスクリュー
価格：$2,700
タイプ：U不可
部位：脚部＞下腿
IS：－　IP：12
SUV：－　隠匿：2
解説：ふくらはぎと足の裏にインストールする、水中推進装置。
　水中移動に限り、【MV】が20となる。浮き輪やサーフボードのようなもので身体を浮かせることができれば、水上移動も可能。
　もちろん、水中移動するためにはアクアラングなどの呼吸するための装備が必要である。



カーマイクル・バイオテック
グリーンマイル
価格：$5,500
タイプ：U専用
部位：胴部＞内蔵＞循環器
IS：－　IP：7
SUV：－　隠匿：1／8
解説：光合成によって栄養素を生み出すバイオ系パーツ。日光さえあれば、食事を摂らなくても生き続けることができる。6時間（合計で）ほど日光を浴びることで、1日に必要なエネルギーを得られる。貯蓄はできない。ちなみに、日光は皮膚の毛細血管から取り込むことになる。

バイオジェネシス
ウィップハンド
価格：$2,400
タイプ：U専用
部位：腕部
IS：－　IP：10
SUV：－　隠匿：1／2
解説：腕部に柔軟性を持たせ、2mまで伸ばすことを可能にするバイオ系パーツ。
　2m先のものをつかんだり、（武器を持って）格闘を仕掛けることができる。素手ならば捕獲や転倒を試みることも可能。どの場合でも、判定が必要なら〈特殊武器〉でロールしなければならない。

アストラル・ノリンコ
タイタンアーム
価格：$3,500
タイプ：－
部位：全身
IS：－　IP：7
SUV：－　隠匿：1／4
解説：全身の筋肉と骨を強化し、機関銃の連射などによる震動を緩和させるインプラント。
　複数の目標に対するオート射撃のペナルティを、すべて半分にすることができる。単一の目標にオート射撃を行なう場合、＋10%のボーナスを得る。

IMI
ファング Q－505
価格：$3,500
タイプ：U不可
部位：腕部＞前腕（片方）
IS：－　IP：6
SUV：－　隠匿：2
解説：【ENC】4までのアイテムひとつを収納可能。ポップアップ機能で、収納してある武器を準備すると同時に攻撃可。戦闘時、1ターン目に準備すると同時に攻撃した場合、不意打ちとなる。ただし腕部SUV－1。ファング用ホークアイ対応プラグ（『MHM』P43）が使用可能。

ワイズアメリカ
アストロメク・ブースタ
価格：$6,300
タイプ：A専用
部位：脚部＞下腿
IS：－　IP：10
SUV：－　隠匿：1
解説：無重力空間での姿勢制御用バーニアシステム。宇宙（無重力）空間内における〈空中機動・0G機動〉をSR2でロールすることができる。
　足の裏に吸着装置がついており、平面があれば地面にいるかのように身体を固定できる。

ワイズアメリカ
Rシーリング
価格：$18,700
タイプ：A専用
部位：全身
IS：－　IP：5
SUV：－　隠匿：1／4
解説：放射能などといった宇宙線を遮断するシーリングを全身に施し、生体部品（特に脳）を守るアーティフィシャル・ボディ専用パーツ。
　宇宙空間でも自由に活動できるようになるほか、火力種別がRのダメージを無効化することができる。

フルボーグ

ここでいうフルボーグとは，正確には"制式フルボーグ"といい，脳以外のすべてを人口のパーツに取り替えるタイプのサイバーパーツである。ある意味でリプレイスメントの究極形といえ、アーティフィシャル・ボディとも呼ばれる。

体力や敏捷度など、主に身体的な能力を強化し、サイバーパーツ(インプラント)がすでにインストールされていることもある。新たなパーツをインストールすることも可能だ。

アーティフィシャル・ボディは最新技術の見本市ともいえ、各社の技術の粋を集めたその機体の中には、戦車1両よりもはるかに高い戦闘力を発揮するものさえある。

アーティフィシャル・ボディの多くは、いかにも機械といった外見になってしまう。また、1度インストールしたアーティフィシャル・ボディから、もとの肉体にもどるのは難しい。

データの見方やインストール方法、運用ルールなどについては、「MHM」のP218以降を参照のこと。

プロジェクト・デルタ
クリサリス

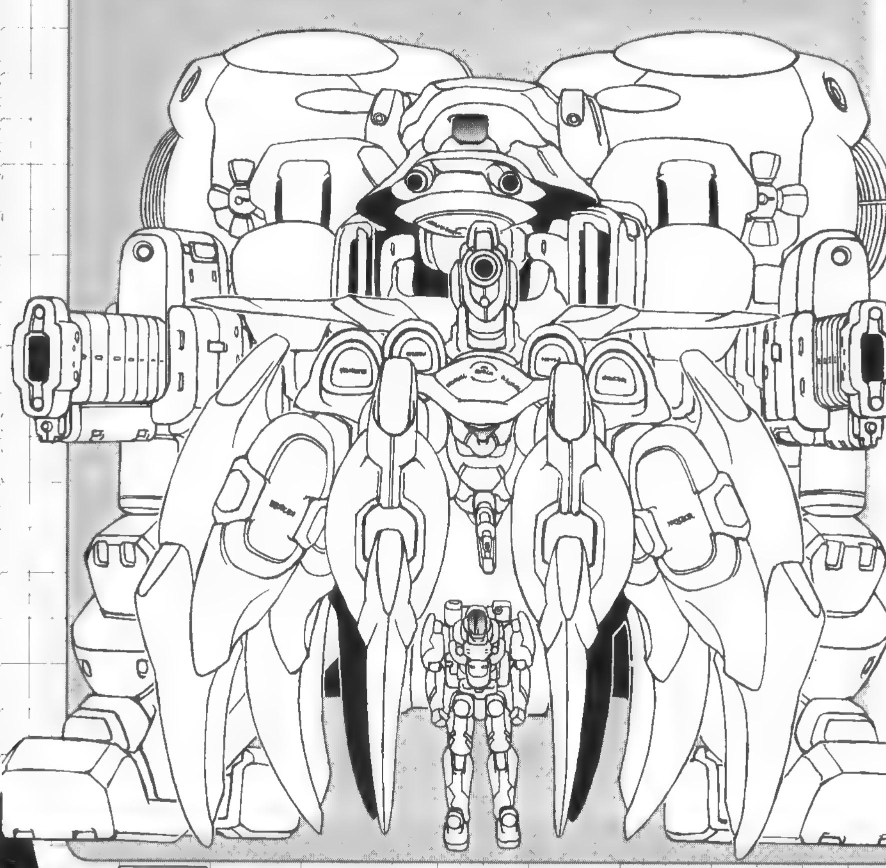
価格：$9,999,999
隠匿：−　HR：1／4
解説：ODFにおける現在の主力ともいわれている、モジュール構造型アーティフィシャル・ボディ。

構造自体は非常に単純で、脳をモジュール化し、必要に応じて適切な能力を持ったボディに換装するというシステムになっている。クリサリスとは、正確にはモジュール化した脳を差す。

あまりにも特殊な構造のため、1度インストールしたクリサリスは、アンインストールすることができない。

製品には、3種のボディ(そのうちふたつはメカニック相当のデータを持つ)が標準装備されており、必要に応じて換装することができる。各ボディには簡易AIとマニピュレータが搭載されており、他人の手を借りずとも5分ほどあれば自分で換装できる。ちなみに、ボディから切り離された状態では、クリサリス本体は睡眠状態となる。

かつて、ヌーベルデルタ主導のもとに展開されていた、欧州メガ=シティ共同による究極フルボーグの開発プロジェクト"デルタ計画"が、ここに来てようやく日の目を見たかたちである。しかし公式には市販されておらず、スペーシーでない者が持っていることは基本的にない。



標準型ヒューマノイドボディ
ユピテル

STR：35　REF：+20　PER：+10
SUV：L　MV：10　IS：0
ブレインストール：ブラスターヘッド※
ニューラルCOM※／ゴーストアイ※
ホークアイ(コネクタ×2)
IRビジョン※／ロウライト・アンプ※
メンタルスタビライザー※
メタルスキン(A)／特殊繊維皮膚
マイクロレーダーシステム
マイクロECMポッド
デッド・オア・アライブ
高効率浄化システム／ライフサポート※
クロックブレイン※／ウォータープール
タイタンアーム
ファング Q−505×2／Rシーリング※
アストロメク・ブースタ※
解説：クリサリスの基本となる人型ボディ。宇宙空間でも活動できるようなインプラントが装備されている。※印のついたブレインストール品は、同等の効果を持つシステムが、他の2体にも装備されていることを表わす。

重戦闘型多足ボディ
プルート

REF：18／12　STR：−
MV：10／30　DRV：B
ACL：10／30　BRK：10／30
TP：16(300)／0　乗員：1☆
SUV：0
装甲[全面一律]：A200／9(チタン合金)
パワープラント：4型標準(G)
ドライブ：専用歩行システム(G)
サイバーリンク：搭載済
兵装：20mmキャノン(バインド)
L86ライトマシンガン(ターレット)
装備：なし
解説：6脚インセクター相当のボディ。命中部位、装備などの運用ルールはインセクターのものが適用される。自動的にサイバーリンク状態となる。

宇宙戦用大型ボディ
ネプチューン

REF：3／9　STR：120
MV：3／30　DRV：A
ACL：2／30　BRK：1／10
TP：100(300)　乗員：1☆
SUV：P
装甲[全面一律]：A200／9(チタン合金)
パワープラント：専用パワープラント(G)
ドライブ：専用歩行システム(G)
ハードポイント：肩(50)×2
胸(30)×2
腰(20)×2
腕(30)×2
脚(10)×2
兵装：10mmパルスレーザー×2(ハンギング)
装備：なし
解説：HCS相当のボディ。命中部位、装備などの運用ルールはHCSのものが適用される。パルスレーザーは腕のハードポイントに装備されている。

トライクロン
オメガDLR

STR:25　REF:+10　PER:+10
SUV:K　MV:6　IS:350
価格:$180,000
隠匿:−(1/8)　HR:1/4
ブレインストール:なし
解説:一見すると、ブレインストールもなく、能力的にはさほど傑出したところのないアーティフィシャル・ボディの素体である。しかし、価格は同クラスフルボーグの10倍近い。
　その理由は、クリサリスと同じ、脳のモジュール構想を取り入れているからである。価格の大半は、モジュール化の手術代といってもいい。
　それと同時に、もとの肉体には、モジュール化した脳と接続するためのパーツがインストールされる。つまり、必要に応じて、もとの肉体とフルボーグ素体とを使い分けることができるのだ。それぞれのボディに、個別のサイバーパーツをインストールすることも可能である。
　ちなみに、本体である脳ユニットが素体に接続しているあいだ、もとの肉体には生命維持装置が接続され、休眠状態のまま保存されることになる。もとの肉体に接続しているあいだ、【隠匿】は1/8となる。
　ボディの換装は、クリサリスと同じように、ボディに搭載された簡易AIによって自動的に行なわれる。おおよそ1分もかからずに換装できるが、もちろん戦闘中に行なうことはできない。
　また、モジュールの規格が異なるため、クリサリスとの互換性はない。
　トライクロンはクリサリスの登場後、即座にこの機体を発表した。理論は同じだが、その用法はまったく異なっており、こちらはアンインストールできないことが不文律であったフルボーグの常識を覆すシステムといえる。

メガテック
シロガネ

STR:30　REF:+12　PER:+12
SUV:L　MV:8　IS:250
価格:$55,000
隠匿:1　HR:1/4
ブレインストール:ブラスターヘッド
ニューラルCOM/SLS(3レベル)
SNS/メンタルスタビライザー
IRビジョン/サウンド・エンハンサ
ヴィジュアル・エンハンサ
ホークアイ(コネクタ×2)
タイタンアーム
特殊繊維皮膚/クロックブレイン
ファング Q−505×2
ファング用ホークアイ対応プラグ×2
解説:同社のクロガネのバージョンアップ版。SLSのスロットは5つで、任意のスキルデータが5つ付属されている。

ヌーベルデルタ
ニューロボーグ ZY−Ⅲ

STR:12　REF:+10　PER:+5
SUV:I　MV:4　IS:30
価格:$450,000
隠匿:1　HR:1/4
ブレインストール:リンクデバイス
バイオメモリー×5/ニューラルCOM
SLS(4レベル)/クロックブレイン
メンタルスタビライザー
ブラックウィドウ
解説:ブラックウィドウを装備した、AIコントロール用アーティフィシャル・ボディ。
　AIとそれを搭載するメカニックやターミナルを別途に用意しなければならないが、ブラックウィドウのチャンネルは3つ装備されている。また、SLSのスロットは5つあり、任意のスキルデータ5つが付属されている。

ワイズアメリカ
アポロ FX−Ⅱ

STR:30　REF:+12　PER:+12
SUV:K　MV:7　IS:150
価格:$87,000
隠匿:−　HR:1/4
ブレインストール:ブラスターヘッド
ニューラルCOM/SNS
メンタルスタビライザー/アンチダズル
IRビジョン/オキシジェンタンク
ヴィジュアル・エンハンサ
クロックブレイン/ウォータープール
アストロメク・ブースタ/Rシーリング
解説:アストロメク・ブースタ、Rシーリングといった、宇宙用パーツがインストールされたアーティフィシャル・ボディ。何もない空間でも冷静さを保てるような装備や、位置情報などを把握するためのパーツなども標準装備されているのが特徴。

IMI
ガイスト

STR:25　REF:+10　PER:+15
SUV:K　MV:6　IS:200
価格:$90,000
隠匿:1/2　HR:1/8
ブレインストール:ブラスターヘッド
マイクロレーダーシステム
マイクロパッシブレーダー
マイクロECMポッド
ニューラルCOM/ゴースト・クローク
解説:電子戦用ともいえる、ステルス型アーティフィシャル・ボディ。皮膚部分が電磁波を透過する特殊な素材でできており、レーダーといった非光学的なセンサーに映らない。ちょうど、ゴースト・クロークとまったく逆の効果が常に発揮されていることになる。ただし、ゴースト・クローク起動中は、特殊皮膚の効果は得られない。

エルメシオン
バジリスク

STR:25　REF:+20　PER:+20
SUV:J　MV:5　IS:30
価格:$100,000
隠匿:−　HR:1/4
ブレインストール:IRビジョン
ホークアイ(コネクタ×4)
ライフサポート/オキシジェンタンク
特殊繊維皮膚/メタルスキン(B)
ゴースト・クローク(冷却装置つき)
ハードポイント×2/ヘヴィゲージ×2
ファング Q−505×4
ファング用ホークアイ対応プラグ×4
解説:全長3m弱ほどの、ヘビ型アーティフィシャル・ボディ。非人間型として初のモデルである。以下の効果を持つ。

・悪路走破
　ヘビの柔軟な身体を利用して、いかなる場所でも【MV】だけ移動することができる(地形による【MV】への制限を受けることがない)。もちろん空中は除くが、水中や水上は含まれる。特殊な浮き袋を体内に装備しており、水に浮く。

・捕獲&転倒
　捕獲や転倒を行なう際、〈素手戦闘〉にSR2の修正がかかる。

・かみつき攻撃
　格闘の際に、かみついてダメージを与えることができる。
　この攻撃は以下のとおりである。

火力:10(CP)　信頼性:B
スキル:〈素手戦闘〉

・簡易マニピュレータ
　体内に簡易マニピュレータを2本装備しており、普通の人間が手を使って行なう作業をすることができる。ただし、これで戦闘はできない。

・インストール制限
　ブレインストールされているものを除いて、部位が全身のサイバーパーツしかインストールすることができない。

・ブレインストール
　ファングは胴部にインストールされている。また、ヘヴィゲージによる筋力と骨の強化は全身に施されており、これによって荷重制限が2倍になっている。ただしⅣ類武器をハードポイントに装備している場合、捕獲を行なえない。

・命中部位
　体型が人間とは異なるため、以下のような命中部位表が適用される。

ダイス目	部位
(1)2〜4	頭部
5・6	兵装
7〜9(0)	胴部

※兵装(ハードポイントのⅣ類武器)がない場合、胴部に命中したと見なされる

ドラッグ

ドラッグのルールは、『MHM』P258からの記述を参照にすること。

追加データの中に、基本ルールにないタイプのドラッグがあるが、その副作用については、それぞれの解説に書かれている効果を採用する。

毒物は、武器（火力種別がB、C、Pのみ）などに塗布された場合、損傷適用の直後にドラッグの効果が適用される。通常、一度毒の効果を与えると、その武器は毒を塗布していない状態に戻る。

テュホン
ディテクション
価格：$40　タイプ：知覚増大剤
服用方法：錠剤服用
効果時間：1時間
副作用：あり　常習性：なし
カートリッジ：可（$50）
解説：効果時間中、〈ESP：アウェーネス〉と同じ効果を得る。ただし、ロールは【PER】のARで行なう。知覚を覚醒させることによって、周囲の気配に敏感になるドラッグ。現在アーミーなどで公式に採用していることもあり、見通しの悪い密林を進む偵察部隊などが使用している。

カイザー
ダークサイト
価格：$60　タイプ：知覚増大剤
服用方法：錠剤服用
効果時間：4時間
副作用：あり　常習性：なし
カートリッジ：可（$80）
解説：夜間の修正がなくなる。視覚に関わる眼球などの筋肉が活性化することによって、夜目を得る。使用中は瞳孔が収縮し、猫のような瞳になる。副作用として、（知覚増大剤特有のものに加えて）1時間ほど視力が弱まる。その間、【PER】を使ったロールにSR1/2の修正。

ストラトエア
フェイク
価格：$50　タイプ：仮死剤
服用方法：脊髄注射
効果時間：解説参照
副作用：なし　常習性：なし
カートリッジ：可（$100）
解説：服用したものを仮死状態にする。
仮死状態となった者は本物の死体とまるで区別がつかなくなり、その間は老化すらしなくなる。この効果は、中和剤（$50）を注射するまで続く。戻る時にSR4の【LUC】ロールを要し、判定するとそのまま永眠してしまう。

アヤサカ
タイムピース
価格：$5　タイプ：代謝抑制剤
服用方法：液体服用
効果時間：8時間
副作用：なし　常習性：あり
カートリッジ：可（$8）
解説：効果時間中、体内時計が正確になり、現在時刻が正確に分かるようになる。
目覚ましとしても利用することができるため、学生やサラリーマンなど、一般市民の間にも普及している。しかし、依存性が高く、服用しすぎると心理的に危険な状態になることもある。

テンペル
フードレス
価格：$550　タイプ：代謝抑制剤
服用方法：皮下注射
効果時間：1週間
副作用：あり　常習性：なし
カートリッジ：可（$800）
解説：栄養補給状態を制御する。同時に満腹中枢に作用し、空腹を感じなくなる。
効果時間中は、物を食べなくても大丈夫になる。ただし、水分だけは必要である。副作用としてしばらく食欲不振が続き、LWの心理ダメージを受けてしまう（〈メンタルケア〉で回復できる）。

テンペル
ウォータレス
価格：$550　タイプ：代謝抑制剤
服用方法：皮下注射
効果時間：1週間
副作用：あり　常習性：なし
カートリッジ：可（$800）
解説：水分補給状態を制御する。同時に視床下部に作用し、渇きを感じなくなる。
効果時間中は水がいらなくなるが、食品によるその他の栄養補給は必要である。副作用としてしばらく猛烈な渇水状態に襲われ、MWの心理ダメージを受けてしまう（〈メンタルケア〉で回復できる）。

禁制品
フィアレス
価格：$120　タイプ：士気高揚剤
服用方法：火をつけて吸う
効果時間：1時間
副作用：あり　常習性：あり
カートリッジ：－
解説：【DEX】ベースの判定をSR2で行なえる。副作用としてMWの心理ダメージを受ける。なお、このダメージを治療するための〈メンタルケア〉に、SR1/2の修正がかかる。また常習性が高く、再び服用するかどうかの【WIL】ロールにもSR1/2の修正がかかる。

バイオジェネシス
XIONIX（サイオニクス）
価格：$800　タイプ：異能力覚醒剤
服用方法：皮下注射
効果時間：20分間
副作用：あり　常習性：なし
カートリッジ：可（$1200）
解説：すべての〔サイオニクス〕スキルがSR2で行なえる。
人の中に眠る超自然的な能力を、一時的に覚醒させる。強い副作用により、効果後2時間は、すべての異能力の判定にSR1／4の修正がつく（これを治療する方法はない）。

禁制品
バイパーキラー
価格：$600　タイプ：壊死毒
服用方法：血管に入れる
効果時間：72時間
副作用：なし　常習性：なし
カートリッジ：－
解説：武器に塗布。効果時間中、あらゆるロールにSR1／2の修正を受ける。毒が回ると即座に全身に痛みが走り、筋硬直が起こる。その後1日ごとに発汗、血圧上昇、呼吸困難などの症状が出、3日で死亡する。それまでに専用の血清（$35）を皮下注射すれば、毒の効果は消える。

禁制品
パラライザー
価格：$800　タイプ：神経毒
服用方法：血管に入れる
効果時間：24時間
副作用：なし　常習性：なし
カートリッジ：－
解説：武器に塗布。その武器に"追加被害：スタン"を与える。効果時間中、あらゆるロールにSR1／2の修正を受ける。
効果時間内に専用の血清（$40）を打たなければ、筋肉収縮が遮断され、呼吸が止まり死にいたる。血清を皮下注射すれば、毒の効果は消える。

禁制品
トキシコX
価格：$1,000　タイプ：肝臓毒
服用方法：液体服用
効果時間：72時間
副作用：なし　常習性：なし
カートリッジ：－
解説：精神を除く、すべての【SUV】が1ランク下がる。治癒するには専用の血清（$30）を皮下注射する必要がある。一見残症はないが、細胞の骨組みを確実に破壊するため、効果時間内に血清を打たなければ、毒素が体内に溜まって肝機能が低下し、死亡する。

異能力

異能力はそのタイプによって、ESP、エレクトロキネシス、テレパシーに大別されている。

異能力に関する詳細な説明、ルール、データの見方などは『MHM』P264からの記述を参照すること。以下の追加データは、基本ルールに定められた記述形式に順じて書かれている。また、ルールの運用に関しても基本ルールの記述を原則とするが、矛盾が生じている場合は、個々の解説の方の記述を優先する。

ESP
アンチサイ
距離：使用者
持続：[【WIL】÷3]ターン
抵抗：可
解説：テレパシーを妨害する、精神的な“壁”を作り出す能力。持続時間中、〈テレパシー〉に抵抗する際のロールをSR2で行なうことができる。

また、この異能力を用いて、“抵抗：不可”となっている〈テレパシー〉に対してSR1/2で抵抗を試みることができるようになる。

ESP
クレアノーズ
距離：解説参照
持続：1時間
抵抗：不可
解説：特定のにおいを、視覚的に知覚することができる能力。

人間の体臭などわずかな臭いを正確に嗅ぎ取り分別することができ、しかも能力使用時に指定したにおいのみを、“見る”ことができる。においの元が移動すれば、その残り香が道を示すことになる。このため、効果時間中、〈追跡・逃走〉にSR2の修正を得る。

ESP
デスメモリー
距離：接触
持続：集中
抵抗：不可
解説：死の直前の記憶を読む能力。

対象（死後24時間以内の死体）が死ぬ直前数十秒の様子が、対象の視点からの映像として頭に浮かぶ。この能力の使用後は必ず【WIL】のARを行ない、失敗すると心理ダメージMWを被る。GMは場合によってさらに大きなダメージを与えることにしてもよい。ただしそれは、能力使用前にPCに伝えること。

ESP
ナヴィゲーション
距離：[【WIL】÷10]km
持続：集中
抵抗：不可
解説：対象の現在地を探知する能力。

使用の際は、対象を知っている必要がある。人でも物でもかまわないが、「鉛筆」といった漠然としたものではなく、「〜の使っている」「〜製の」というように特定する必要がある。また、分かるのはだいたいの方角だけであり、正確な位置やその場所の地形などは分からない。対象が範囲内にいなければ、効果を発揮しない。

エレクトロキネシス
サイコスコープ
距離：接触
持続：[【WIL】÷3]ターン
抵抗：不可
解説：思い浮かべた映像を、モニターに投射する能力。

自分の頭の中に思い浮かべた映像を接触したTVやターミナルなど電気製品のモニターに投射し、上映することができる。映写機などに接触していれば、壁に映像が投射される映ることにしてもよい。これにより、その場にいる者に、ヴィジュアル的にイメージを伝えることができる。

エレクトロキネシス
チェンジチャンネル
距離：使用者
持続：[【WIL】÷3]ターン
抵抗：不可
解説：レーザーなどの周波数を変え、ただの可視光線にする能力。

効果時間中、火力種別Lの攻撃に対して、〈エレクトロキネシス：チェンジチャンネル〉で機動回避を試みることができる。当然、ロール修正を課して、軽減ダメージを減らすことも可能。

エレクトロキネシス
エレキストーム
距離：接触
持続：集中
抵抗：不可
解説：自分が手で接触しているターミナルのクラスター内で行なわれる〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉などに対して効果をおよぼす。この能力が使われているクラスター内において上記のSRに失敗した者は、即座に“ハッキング／リパルスアクシデント表”を振らなければならない。SRの結果がすでにアクシデントである場合は、即座に故障となる。

テレパシー
アウトオブセンシズ
距離：[【WIL】÷2]m
持続：1ターン
抵抗：可
解説：対象を、周囲の者が感知できない（見えない）ようにする能力。

宣言時に、距離内の対象をひとり選ぶ必要がある。効果時間中、距離を半径とした範囲内の者（使用者を除く）は、対象を認識できなくなる。これにより対象は、範囲内の者に対して不意打ちを仕掛けることが可能となる。

テレパシー
サイウォール
距離：使用者
持続：[【WIL】÷3]ターン
抵抗：不可
解説：自意識を操作することによって、精神的な抵抗力を高める能力。

効果時間中、〈精神防壁〉にSR2のボーナスを得ることができる。

この能力の使用は、大きな精神的疲労を伴う。効果の切れた直後、即座に【WIL】のARを行なうこと。失敗すると心理ダメージLWを被る。

テレパシー
スリープ
距離：[【WIL】÷2]m
持続：瞬間
抵抗：可
解説：距離を半径とする範囲内にいる者全員（もちろん使用者は除く）の精神に働きかけ、強烈な眠気を誘う能力。範囲内にいる者は、抵抗に失敗すると（あるいは抵抗しないと）、1D10時間の深い眠りにつく。ただし、誰かが起こせばすぐに目覚める。運転中の者が眠ったりすれば、ただちに事故が発生するだろう。詳細はGMが判断すること。

テレパシー
ソファナー
距離：接触
持続：瞬間
抵抗：不可（“心理抵抗”は可）
解説：対象の精神に働きかけ、気分をリラックスさせる能力。対象は心理ダメージが回復する。対象への精神治療を〈テレパシー：ソファナー〉で行なうことができる。このとき、[〈メンタルケア〉スキル÷2]を、ボーナスとして〈テレパシー：ソファナー〉に加えることができる。この能力は、ひとりにつき1シナリオに1回までしか行なうことができない。

パンドラ

パンドラは、ハンターのみが持つことのできる特殊な装備である。地球上で造ることができず、その機能や製造方法などについては多くの謎に包まれている。

パンドラを起動すると、そのパンドラをインストールした肉体やメカニックは本来の性能を超え、超常的ともいえる能力を発揮する。

データの見方やパンドラの運用に関するルールなどは、MHMのP268を参照のこと。

L−TYPE
イブリース
インストール：メカニック
インストール費用：$5,000
宣言：宣言フェイズ
持続：瞬間　回復：3時間
条件：TCSのみ
解説：可変コンバットシェルの変形を一瞬にしておこなうパンドラ。

《イブリース》の使用を宣言すると同時に、変形後の（TCSの）能力を前提として、行動宣言をすることができる。以後、行動フェイズの順番も含めて、変形後のデータが適用される。

L−TYPE
サンダルフォン
インストール：メカニック
インストール費用：$5,000
宣言：常駐
持続：−　回復：−
条件：コンバットシェルのみ
解説：搭乗者とコンバットシェル（HCS、TCSなども含む）をリンクさせるパンドラ。サイバーリンク・システムによって受ける恩恵（『MHM』P93参照）と同じ効果を受けることができる。ただし《サンダルフォン》ひとつで、サイバーリンク・コード1本と見なされる。

L−TYPE
ニムロド
インストール：メカニック
インストール費用：$7,000
宣言：常駐
持続：−　回復：−
条件：−
解説：火力種別Rの攻撃に対しても、（そのメカニックの）装甲効果を得ることができるパンドラ。ただし"ナノマシン・フレーム"が必要となる（標準フレームと同じ性能だが価格が4倍）。《ニムロド》はこのナノマシンを使い、メカニックの機密性を高めるのである。

N−TYPE
ニケ
インストール：使用者
インストール費用：$6,000
宣言：常駐
持続：−　回復：−
条件：ネットライナーのみ
解説：イメージファイト中に限り、〈ハッキング〉〈リパルス〉にSR2のロール修正を受けることができるパンドラ。

また、イメージファイト用のコマンドソフトをインストールしていなくても、火力10の心理ダメージを相手に与えることができる。

N−TYPE
ボレアス
インストール：ターミナル
インストール費用：$5,000
宣言：常駐
持続：−　回復：−
条件：−
解説：《ボレアス》をインストールしたターミナルが何者かのハッキングを受けたとき、自分がそのクラスターにいなくても、瞬時にそのクラスターに移動し、〈リパルス〉で対抗することを可能にするパンドラ。当然のごとく、ジャック＝イン中でしかこの効果は得られない。

N−TYPE
ヒュプノス
インストール：ターミナル
インストール費用：$10,000
宣言：ロールの直前
持続：瞬間　回復：12時間
条件：ネットライナーのみ
解説：〈ハッキング〉の際、ロール修正をすべて無視し、SR1でロールするパンドラ。ロール修正は、修正表やダメージ、ターミナルやサイバーパーツなどの装備、パンドラによって得られるものすべてが含まれる。SR1/2といったペナルティだけでなく、SR2なども打ち消される。

B−TYPE
トール
インストール：使用者
インストール費用：$7,000
宣言：機動回避ステップの前
持続：瞬間　回復：6時間
条件：−
解説：《トール》をインストールすることによって、動体視力や反射神経などを瞬間的に向上させることができる。

これにより、生身のままで機動回避を行なうことができるようになる。ただし、サイバーパーツなどで機動回避が可能な場合は《トール》は使用できない。

B−TYPE
エーギル
インストール：使用者
インストール費用：$8,000
宣言：宣言フェイズ／行動
持続：瞬間　回復：48時間
条件：−
解説：ドラッグによる副作用を、一瞬にしてすべて治療するパンドラ。効果自体はアクションとして発揮されるため、そのターンは（移動を除いて）何も行動できない。当然のごとく、《エーギル》使用後に服用したドラッグの副作用は、通常どおり受けることになる。

B−TYPE
ロキ
インストール：使用者
インストール費用：$8,000
宣言：損害適用ステップの前
持続：瞬間　回復：3時間
条件：バウンサーのみ
解説：弾道などを瞬時に見切り、命中部位をずらすことを可能にするパンドラ。

《ロキ》を使用すると、命中部位を任意の場所に変更できる。この時、手持ちの装備も部位のひとつとして選択できる（ただし、その装備は破壊されてしまい、二度と使用できなくなる）。

E−TYPE
ワタツミ
インストール：使用者
インストール費用：$8,000
宣言：常駐
持続：−　回復：−
条件：ハスラーのみ
解説：アクシデント表を参照して効果を決定する際、ダイスの目を−1することができる。この効果は、メカニック（事故表も含む）やネットワークでのアクシデントにも適用される。また、武器の信頼性やメカニックの【DRV】と併せて効果を適用させることができる。

E−TYPE
ヤタガラス
インストール：使用者
インストール費用：$6,000
宣言：宣言フェイズ
持続：1ターン　回復：12時間
条件：イノセントのみ
解説：【WIL】m範囲の視界内にいる者を対象とし、対象の常駐型パンドラひとつを一時的に停止させることができる。対象がどんなパンドラを持っているか知っていれば、使用者が指定してもよい。《カグラ》などが停止した場合、AR、SRの値が変化するので注意すること。

METALHEAD MAXIMUM

MindCrime

4th.
Equipment List

この章では『メタルヘッド　マキシマム』に掲載された装備と、前章の追加装備が、一覧にまとめて掲載されている。ページ欄の数字に「C」の記載があるものが本書、それ以外は『MHM』のページ数である。

メカニックデータ

バイク

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
コンダ	AM1000"サラマンダー"	17	80	A	40	50	10(90) 0	1☆	H	A30 4(HC)	不可	$6,650($4,000)	106
DMW	NB500"シュッテ"	21	80	C	50	60	46(80) 0	1☆	F	A10/4(FA)	不可	$18,000($12,000)	107
タマハ	BX1600"ヒサクニ"	12	70	B	40	50	35(200)/0	2☆	L	A50, 8(FA)	不可	$44,500($20,000)	107
カワサカ	AB400M"クラッカー"	20	70	C	50	60	30(50)/0	1☆	E	A10/4(FA)	不可	$2,800($2,000)	108
サクソン	GT1200T"ディンゴ"	15	60	A	35	45	76(120)/50	1☆	J	A10/7(HC)	可	$8,200($6,000)	108
タマハ	BX1300"オサフネ"	14	60	B	40	50	30(150)/0	2☆	M	A40/8(HC)	可	$18,800($9,000)	108
ギラーロッシュ	HB"ベルマニャック"	18	130	C	70	70	20(40)/0	1☆	E	A10 4(TI)	不可	$29,000($17,000)	108
カワサカ	UB400Z"エッジ"	13	140	C	70	30	8(80)/0	1☆	E	A20, 6(HC)	不可	$8,900($6,000)	108
ギラーロッシュ	HBⅡ"ベルマニャックⅡ"	19	140	B	70	70	13(55)/0	1☆	E	A10/5(HC)	不可	$47,400($34,000)	108
タマハ	WO1300"ウォンバット"	18	20	C	10	15	20/5	1☆	D	なし	不可	$500	109
サクソン	SM100"スノーライド"	14	60	B	30	50	8(60)/50	1	G	A20/5(HC)	不可	$6,400($4,000)	109
コンダ	JS8000"ウィンディーネ"	17	70	C	40	40	8(60)/0	1☆	G	A20/4(ST)	不可	$7,080($5,000)	109
ワイズジャパン	MPD-ァ"プロウスペ,アI"(イク形態)	16	80	C	50	30	3(80) 0	1☆	G	A50/5(特殊)	不可	$45,000	241
タマハ	WZ1600"ゴールディ"	14	60	B	30	40	78(250)/0	1☆	N	A70/7(HC)	不可	$24,400($15,000)	C147
コンダ	MOT"デニズン"	18	40	A	10	10	0(10)/65	1☆	E	なし	不可	$750($600)	C147
ルノアール&パスカル	MD-7/AX"ラスティコ"	19	140	A	70	50	10(120)/0	1☆	J	A30/9(生体装甲)	不可	$777,000($772,000)	C147

ホバークラフト

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
ベントラー	UF"アダムスキー"	17	100	B	50	40	30(100), 80	1☆	I	A30 5(HC)	不可	$8,300($6,000)	109
ベントラー	UG"アーノルド"	16	100	A	50	40	46(150)/90	1☆	I	A40/5(HC)	不可	$13,800($8,000)	110
オーデル	BHC-300"シュリケン"	15	90	B	40	40	46(150)/150	2☆	M	A40/5(HC)	可	$15,800($10,000)	110
メルセダス=フェンツ	9000SE"ホバーリムジン"	10	80	S	40	40	0(350)/0	5☆	G	A100/9(FA)	可	$420,500($400,000)	110

ガンドック

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
グリフィス	DRX-4100"ロードランナー"	8/24	4/40	D	4 40	4/10	0(180)/0	1☆	J	A50 7(HC)	可	$41,500($21,000)	111
IMI	JH92"チキンヘッド"	8/24	3/30	C	3/30	3/10	80(200)/0	1☆	K	A50/7(ST)	可	$26,700($14,500)	112
グリフィス	DRX-3200"トップヘビー"	7/21	3/30	C	3/30	3/10	50(250)/50	1☆	L	A70/7(HC)	可	$32,900($19,000)	112
マキシム	GDF101"トロンブル"	8/24	3/30	A	3/30	3/10	40(300)/0	2☆	L	A100/7(HC)	可	$47,000($25,000)	112

ポケットタンク

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
北京電脳公司	参式"海拉爾(ハイラル)"	16/8	50, 25	B	40 20	50/25	130(300), 50	2	M	A50/7(TI)	可	$79,000($35,000)	113
巻菱重工	PT-50BV"オクトボール"	20	80	B	50	50	26(250)/0	2	M	A100/7(HC)	可	$22,000($15,000)	113
北京電脳公司	零式"冠軍牌(チャンピオン)"	16	60	B	40	50	40(300)/80	2	P	A100/8(HC)	可	$44,000($22,000)	113
巻菱重工	PT-80LM"ランドマンタ"	21	90	A	60	60	0(200)/0	1	M	A80/8(FA)	可	$51,400($30,000)	113

シェルキャリア

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
ハマー	MC10"カンガルー"	4	30	B	15	30	0(100) 100	1☆	J	A50 4(ST)	不可	$5,200($5,000)	114
ザルツハイム	SCL"マザーグース"	2	25	B	10	25	0(120) 200	2☆	M	A60, 4(HC)	可	$8,200($7,000)	115
ハマー	MC11"ブラックキャット"	6	40	B	20	30	0(60), 250	2☆	J	A30/4(ST)	不可	$6,620($6,500)	115
ザルツハイム	SCL"キャットクレイドル"	4	30	B	20	30	0(120)/250	2☆	M	A50/4(ST)	可	$9,400($8,500)	115

※CL=サイバーリンク

装甲略号

ST:ステンレス
FS:ファインステンレス
HC:ハイ=チョバムアーマー
FA:ファイバニウムアーマー
TI:チタン合金
LT:ライトチタン合金
AS:アストロナイト

バギー

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
MAZTA	RS7"マーキュリー"	10	70	B	40	45	65(200)/60	4	M	A50/6(ST)	可	$17,200($9,000)	31
XAX	BJ505-2"ライトニング"	8	50	D	30	50	100(300)/120	4☆	N	A90/6(HC)	可	$17,800($10,000)	115
ローテス	405CX"イダテン"	12	55	A	30	50	80(300)/50	2☆	K	A80/7(HC)	可	$27,100($13,000)	116
GAZ	88A"ラダ"	7	45	B	25	30	100(200)/80	2☆	J	A50/7(ST)	可	$5,200($5,000)	116
アスラーダ	MAX7"サンダーフォックス"	13	70	S	40	70	110(350)/150	2☆	F	A100/5(FA)	可	$39,000($22,000)	116
エッサン	BB"ブッシュランナー"	10	65	B	35	50	100(250)/100	2☆	K	A60/6(HC)	可	$14,200($8,000)	117
ローテス	600MLC"マンダラ"	8	50	B	30	40	300(500)/50	4☆	L	A100/6(HC)	可	$17,000($15,000)	117
ガウディークワトロ	"モーダ"	8	35	B	20	30	0/50(150)	4	H	なし	不可	$4,000	117
XAX	BL655"ブリザード"	7	75	A	40	50	166(350)/100	4	M	A80/6(HC)	可	$26,600($20,000)	118
XAX	BU512"ゲイナー"	15	40	B	15	30	60(200)/50	4☆	K	A50/6(FS)	可	$29,000($12,000)	C148
エッサン	BB"ガンクーリエ"	8	65	B	35	45	180(350)/80	4☆	K	A70/7(HC)	可	$18,400($12,000)	C148
ローテス	805MLC"カーン"	12	70	A	35	40	200(400)/0(100)	6☆	L	A100/6(HC)	可	$24,000($22,000)	C149
GAZ	110B"サイア"	7	45	B	20	20	116(300)/250	6☆	J	A80/8(HC)	可	$36,600($20,000)	C149
ガウディ＝クワトロ	"ローダ"	8	45	B	25	20	0(10)/50(150)	6		なし	不可	$12,000($7,000)	C149

ワゴン

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
コングオート	V6V"グランパ"	6	50	B	30	40	150(350)/500	6	O	A50/5(ST)	A30/5(ST)	A20/5(ST)	可	$18,400($18,000)	118
シトロアン	FV-04K"ファイティング・アミーゴ"	7	45	B	30	50	50(250)/300	6	L	A50/4(ST)	A30/4(ST)	A20/4(ST)	可	$14,400($14,000)	119
アンバサタール	CCAT"卵王"	2	40	B	30	30	60(200)/200	5☆	N	A30/7(ST)	A20/4(ST)	A20/4(ST)	可	$20,280($20,000)	119
プジョー	ATV-170MkII"キングピンII"	7	60	B	20	50	52(450)/100	8☆	Q	A50/8(ST)	A40/3(ST)	A10/3(ST)	可	$36,900($28,000)	119
コングオート	BV9"ナイチンゲール"	6	50	S	30	40	90(450)/400	6☆	P	A50/6(ST)	A50/6(ST)	A30/6(ST)	可	$34,520($24,000)	120
シトロアン	FC-10"ロッパーザ"	2	40	C	30	30	26(250)/100	6☆	M	A50/7(ST)	A30/4(ST)	A20/4(ST)	可	$17,400($15,000)	120
プジョー	ATV-200"カテドラル"	8	65	A	35	45	116(450)/100	12☆	Q	A50/8(ST)	A50/3(ST)	A50/3(ST)	可	$42,600($32,000)	120
アンバサタール	XMR"御殿"	6	40	A	10	10	0(660)/200	5☆	N	A40/7(ST)	A30/7(ST)	A10/7(ST)	可	$25,820($20,000)	C149
メルセダス＝フェンツ	MX1200H"サーカトゥイ"	8	70	B	30	35	315(800)/200	6☆	N	A50/7(FS)	A50/5(FS)	A50/5(FS)	可	$109,300($40,000)	C149

インセクター

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
ロマノフ	MKV"ヴァルムビグ"	18/12	10/40	B	10/40	10/40	60(300)/50	1☆	N	A100/7(HC)	可	$87,000($60,000)	120
ロマノフ	MHV"シュトルムビグ"	18/10	8/30	B	8/30	8/30	100(380)/100	1☆	O	A100/7(HC)	可	$98,250($80,000)	121
ワイズジャパン	JXD"ゲイシャロード"	24/6	7/40	C	7/40	7/40	4(150)/50	1☆	L	A50/8(TI)	可	$162,000($120,000)	121
ロマノフ	HHV"グロズヌイ"	15/8	5/25	B	5/25	5/25	140(450)/100	2☆	P	A100/7(HC)	可	$126,750($100,000)	121
ロマノフ	UPV"ジラーフ"	15/10	5/40	B	5/40	5/40	66(256)/0	1☆	N	A50/7(TI)	可	$266,000($180,000)	C150
ロマノフ	HMV"マスキュラン"	18/12	20/30	B	10/15	20/30	150(400)/0	1☆	L	A50/7(HC)	可	$166,250($140,000)	C150
プロジェクト・デルタ	重戦闘型多足ボディ プルート	18/12	10/30	B	10/30	10/30	16(300)	1☆	O	A200/9(T)	可	−	C176

ホバータンク

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
JM	M-77"ハバロフ"	15	80	B	40	40	40(800)/50	4	Q	A100/8(HC)	A100/4(HC)	A50/4(HC)	可	$175,000($100,000)	122
アストラダイン	HHB3"ウォーハンマー"	5	50	A	20	15	476(1500)/500	6	R	A200/8(TI)	A100/7(TI)	A100/6(TI)	可	$701,500($500,000)	123
IMI	HT-PM"ボクサー"	13	80	B	30	30	8(500)/350	4	R	A50/7(HC)	A10/7(HC)	A10/7(HC)	可	$133,400($100,000)	123
JM	M-69C"シュワルツコフC"	12	80	B	30	30	44(400)/200	4	Q	A50/7(HC)	A30/4(HC)	A20/4(HC)	可	$91,000($60,000)	123
フォート	HT005"レミング"	15	90	B	40	30	100(400)/300	4	Q	A70/7(HC)	A40/7(HC)	A20/7(HC)	可	$88,600($80,000)	124
アストラダイン	5BHM"マムート♂(雄型)"	9	70	B	25	40	90(750)/250	4☆	S	A80/8(HC)	A50/5(HC)	A20/5(HC)	可	$184,700($150,000)	125
アストラダイン	5BHF"マムート♀(雌型)"	9	70	B	25	40	0(250)/750	4	S	A60/8(HC)	A30/5(HC)	A10/5(HC)	可	$158,700($150,000)	125
M	HT-GA"ランナー"	18	100	D	45	45	50(400)/100	4	Q	A50/7(HC)	A50/5(HC)	A10/5(HC)	可	$148,200($120,000)	125
M	HT-JP"レーサー"	12	100	B	30	30	8(440)/100	4	N	A50/7(ST)	A50/7(ST)	A50/7(ST)	可	$57,600($40,000)	C151
JM	M77-AR"シュワルツコフAR"	12	70	B	30	30	44(650)/50	4	R	A70/7(HC)	A70/4(HC)	A60/4(HC)	可	$143,000($120,000)	C151

※CL＝サイバーリンク

装甲車

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
三木重工	AV60"ウォーライノ"	5	60	B	20	30	242(750) 600	8	S	A100 8(HC)	A10 8(HC)	A10 8(HC)	可	$237,900($60 000)	125
DMW	FV-104"シュブルフント"	7	60	B	20	30	200(650) 500	6	R	A80 8(HC)	A40 8(HC)	A20 8(HC)	可	$130,300($40 000)	126
トヨオカ	CBV-1019"クーゲルブリッツ"	6	65	B	20	30	60(700) 550	6	R	A100 6(HC)	A100 6(HC)	A10 6(HC)	可	$96,200($27,000)	126
トヨオカ	CBV-1039"ザーゲンホッツ"	3	70	B	30	30	174(400)/200	6	L	A50/8(ST)	A50/8(ST)	なし	可	$24,500($16,000)	126
三木重工	AV65R"マッドブル"	6	60	B	30	40	10(1000)/100	6	Q	A80/8(FA)	A80/8(FA)	なし	可	$126,300($90,000)	127
アスラーダ	MAX13"ファイヤードッグ"	12	80	A	40	40	260(300)/100	4	N	A50/8(LT)	A20/8(LT)	A10/8(LT)	可	$316,000($250,000)	127
トヨオカ	XX-1010"アストロボーイ"	8	60	C	20	30	10(850) 400	6	Q	A30 9(AS)	A30 9(AS)	A10 9(AS)	可	$129,000($80 000)	127
三木重工	AV45"サザンクロス"	5	60	C	30	30	60(400) 100	4	M	A50 6(ST)	A50 6(ST)	A50 6(ST)	可	$19 600($13,000)	C151
DMW	FV-303"カタストローフェ"	4	70	B	30	30	282(800) 300	4	R	A80 8(FA)	A50 8(FA)	A40 8(FA)	可	$135,000($78 000)	C151

トレーラー

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
三木重工	ト-114E"星龍"	3	50	B	25	20	0(80)	3☆	N	A40 5(ST)*	–	–	可	$60,160 $60,000)	128
ワイズヨーロッパ	TRH079"マイティワゴン"	2	40	B	20	20	0(100)	2☆	O	A50 6(ST)*	–	–	可	$50,200($50,000)	128
ワイズヨーロッパ	C11"カーゴくん"	0	0	–	0	0	0(500)/5000	0	P	A100 6(HC)	A100 6(HC)	A50/6(HC)	不可	$35,000($30,000)	128
三木重工	ナ-115E"天龍"	0	0	–	0	0	200(800)/1900	4	N	A100/6(HC)	A100/6(HC)	A100/6(HC)	不可	$56,000($50,000)	128
ワイズヨーロッパ	TRG077"ロック"	2	40	C	20	10	0(60)	2☆	M	A30/6(ST)*	–	–	可	$30,120($30,000)	C152
三木重工	ニ-120E"小龍"	0	0	–	0	0	0(500)/1000	0	O	A100/6(HC)	A100/6(HC)	A50/6(HC)	不可	$4,0000($35 000)	C152

戦車

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
グルップ	38tA"フェアリー"	5	75	B	30	30	6(500) 100	3☆	R	A70 7(TI)	A40 6(TI)	A20 6(T)	可	$184 000 $100,000)	129
アドミラル	"KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニット"	0	0	–	0	0	0(2000) 1000	0☆	P	A200/10(AS)*	–	–	不可	$0(戦車本体とセットのため)	130
アドミラル	A10Q"KKKロワイヤル"	6	90	B	45	45	8(10,000) 300	5☆	V	A300 10(AS)	A300 7(AS)	A200 10(AS)	可	$1 315 500($1,000,000)	130
カーン	T-86F"スパルタン"	4	90	B	40	40	416(2000)/500	4☆	T	A100/10(HC)	A100/8(HC)	A80/8(HC)	可	$562,600($500,000)	131
ポチョムキン	T147WD4"ズヴェルボイ"	1	70	B	35	35	4860(7000)/800	4☆	T	A200/9(TI)	A200/7(TI)	A100/7(TI)	可	$1,000,000($700 000)	131
アドミラル	M15D"ゴライアス"	7	100	A	50	50	1020(2000)/500	4☆	T	A200/10(TI)	A200/8(T)	A200/8(TI)	可	$895 000($600,000)	131

バトルトレーラー

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
VORVA	ED-4VZ"ムスカ"	1	40	B	30	20	3180 3700 2200	4☆(8)	T	A80 5 HC	A70 5(HC)	A20 6(HC)	可	$523 400($400,000	131
VORVA	ED-8"グレートロック"	3	45	B	30	25	3820 6000 2200	4☆(12)	T	A100 7(HC)	A100 7(HC)	A60 8(HC)	可	$3 225 200 $1,000,000)	132
インパラ	XXX-8700F"ベヒモス"	1	30	A	20	20	3410 4000 2100	4☆(10)	T	A100 5(FA)	A100 5(FA)	A50 7(FA)	可	$770 000($600,000)	132

RAFT

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
コンダ	UX-Z"Z-ON(ゼットン)"													$69,700($52,000)	133
	モノバイクデータ	18	80	B	40	55	10(100) 0	1☆	K	A40 4(FS)*	-	–	不可		
	4輪装甲車データ	8	60	B	20	30	62(550) 300	4	Q	A80 7(HC)	A80 8(HC)	A60 6(HC)	可		
タマハ	FX8200"サムライ"	7	70	B	40	50	80(500)/250	6	Q	A50/7(HC)	A50/7(HC)	A50/7(HC)	可	$66,000($48,000) 装甲車のみ	134
メダルカ	8/GM"フォーチュナ"													$145,400($110,000)	134
	ホバイクデータ	19	110	B	50	50	30(40)/0	1☆	D	なし*	–	–	不可		
	インセクターデータ	10 5	5 50	B	5 20	5 50	192(500) 100	3☆	R	A100 8(HC)*	–	–	可		134
コンダ	UX-H1000"リベルラ"	6	60	B	20	20	144(500)/0	2☆	S	A100 7(FA)	A20 7(FA)	A20 7(FA)	可	$103 300 $80 000 装甲車のみ	C152
グルップ	55hA"ドラゴンフライ"	20	85	B	40	25	16(300) 0	3☆	N	A100 7(HC)*	–	–	可	$477 000 $450 000 ヘリのみ	C152

ヘリ

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
ニコルソン	GH-11"スカラベ"	24	100	B	40	30	99(450) 300	2☆	N	A160 8(TI,	可	$431,500($300,000)	135
ベル	AH-199"バンパイア・バット"	28	120	B	50	30	90(300) 20	1☆	L	A100 7(TI	可	$282,000($200 000)	136
ベル	QL-302"ハミングバード"	30	60	C	20	10	20(50) 0	1☆	F	A20 3(ST)	可	$20,080($20 000)	136
ニコルソン	GH-32"ソッドベア"	26	100	B	30	30	60(300), 900	2☆	N	A120/8(TI)	可	$498,000($350,000)	136
ニコルソン	GH-12"ラムセス"	26	120	B	40	30	14(500)/250	2☆	O	A160/6(TI)	可	$465,000($300,000)	C153
コンダ	H1001"マリキータ"	18	70	B	30	40	0(60)/0	2☆	H	A20/7(FS)	可	$28,800($15,000)	C153
デューイ	LH140 C"スピンコマンダー"	14	80	B	35	25	280(600) 0	6☆	N	A200 7(T)	可	$611,000($480,000)	C154
デューイ	LH140 P"スピンポーター"	18	95	C	45	30	60(300, 1000	2☆	N	A200 7(T)	可	$592,000($500,000)	C154
シュベール	STH"ウィスパー"	25	90	B	40	30	90(500) 50	6☆	N	A100 8(FA)	可	$491,000($380,000	C154

※CL＝サイバーリンク

＊印の装甲は全面一律である

エアクラフト

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ページ
ワイズアメリカ	V FA-09J"ソロモンJ"	30	500	B	60	60	68(300)	1☆	P	A100/8(T)	可	$1 880 000($1 500 000)	136
ワイズアメリカ	OPIII"オスプレイIII"	12	300	B	50	50	80(1000) 500	10☆(12)	N	A160/7(TI)	可	$5,064 000($3 500,000)	137
フォッケル	D-30"パピヨン"	26	250	B	40	40	15(115) 0	1☆	H	A50 7(FA)	可	$14,000($10,000)	C155
オムニカ	KM-52"アルバコア"	25	260	B	50	40	107(300)/50	6☆	L	A100/7(TI)	可	$2,945 000($2,850 000)	C155

ボート

メーカー	名称	REF	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(前側面)	装甲(後面)	装甲(上下面)	CL	価格	ページ
ザルツハイム	SC"スイマー"	16	100	C	40	20	26(150)/50	1☆	H	A20/7(ST)	A20/7(ST)	A10/4(ST)	可	$7,200($5,000)	137
巻菱重工	BA-83JC"シースネイク"	10	70	B	30	20	600(1000)/500	6☆	O	A100 7(HC)	A50 5(HC)	A10 5(HC)	可	$133,200($100 000)	138
ザルツハイム	MC"ダイバー"	10	80	B	30	20	140(400) 200	4☆	L	A50/7(FS)	A50 5(FS)	A10 5(FS)	可	$50,400($30,000)	138
ワイズアメリカ	"E-BOAT5"	9	60	B	30	20	310(600)/1000	8☆	P	A150/7(TI)	A70/7(TI)	A30/5(TI)	可	$1 600 000($1,000,000)	138
巻菱重工	BA-88SS"シーキャット"	8	60	A	30	20	52(1350)/300	6☆	P	A20/7(TI)	A10/5(TI)	A10/5(TI)	可	$151,000($120,000)	C155
ザルツハイム	MC-X"ダイバー02"	10	80	B	30	20	10(450)/200	4☆	L	A50/7(FS)	A50/5(FS)	A10/5(FS)	可	$142 400($30 000)	C155

コンバットシェル

メーカー	名称	REF	STR	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	価格	ハードポイント	ページ
フラゼッタ	GT-9A"レイヴン"	7 28	30	2 200	B	2 200	2/200	0(130)	1☆	H	A30/4(ST)	$6,620($5,000)	腰(10)×2、腕(10)×2	33
クロノゴル	LV-110X"ホーネット"	8 32	60	4 400	B	4 400	4/400	10(220)	1☆	J	A70/7(HC)	$23 400($18,000)	左肩(30)、胸(10)、腕(20)×2、脚(10)×2	139
フラゼッタ	GT-8S"アルバトロス"	7 28	25	2 200	B	2 200	2 200	10(120)	1☆	G	A20 4(ST)	$5,580($4 000)	腰(10)×2、左腕(10)	140
フラゼッタ	WB-05S"ペガサス"	8/18	50	3/13	B	3/13	3/13	0(190)	1☆	J	A50/6(HC)	$34,000($23,000)	肩(20)×2、腕(20)×2、脚(20)×2	140
オムニカ	PA6500S"パラダインIII"	7/17	60	5/15	A	5/15	5/15	0(290)	1☆	L	A100/7(HC)	$42,000($30,000)	肩(20)×2、腰(20)×2、腕(20)×2	141
ワイズアメリカ	M-PS12"パペットマン"	6/24	40	3/300	B	3/300	3/300	0(170)	1☆	K	A50/6(ST)	$14,200($10,000)	左肩(20)、腕(10)×2、脚(10)×2	141
北京電脳公司	S-19"十九型甲兵"	5 20	25	2 200	B	2/200	2 200	0(150)	1☆	J	A40 6(ST)	$7,660($6 000)	腰(10)	142
東都JCN	TKS"オートサムライ"	7 42	45	3/90	B	3/30	3 45	0(220)	1☆	J	A70 5(HC)	$19,400($13 000)	肩(10)×2、腰(10)、腕(10)×2、脚(10)×2	142
三木重工	ヤ-203"土竜"	4	40	2	B	2	2	0(130)	1☆	H	A10 4(ST)	$14,540($1,500)	腰(20)	142
バンザイ	XYZ"ヒロポン"	3/12	20	2/200	C	2/200	2/200	0(70)	1☆	G	なし	$2,500($1,000)	腰(10)	142
北京電脳公司	C-108"百八型砲兵"	6	35	3	B	3	3	0(220)	1☆	J	A30/7(ST)	$49,120($31,000)	腰(20)×2、脚(20)×2	142
ワイズアメリカ	T-M023"ピーピングトム"	7	20	3	B	3	3	0(190)	1☆	K	A50/5(ST)	$52,200($35,000)	肩(30)×2、胸(30)、腕(20)×2、脚(20)×2	142
東都JCN	TKN"コールニンジャ"	7/21	55	4/40	B	4 40	4/10	0(260)	1☆	K	A80/7(HC)	$37,600($17 000)	肩(30)×2、腰(10)×2、腕(30)×2、脚(10)×2	143
ワイズアメリカ	S-PS01"ビッグアーム"	6/24	40	3 300	B	3/300	3 300	20(240)	1☆	L	A70 7(FA)	$58,400($30 000)	腰(20)、腕(30)×2、脚(10)×2	143
オムニカ	PA6001B"アビニオン"	7 28	45	3 300	B	3 300	3 300	0(210)	1☆	K	A70/6(HC)	$191,400($90,000)	右肩(20)、腕(20)×2、脚(20)×2	144
北京電脳公司	T-05"五型突兵"	8/32	40	4/400	C	4/400	4/400	0(210)	1☆	J	A40/6(ST)	$45,160($25,000)	右肩(10)、腕(30)×2、腰(10)	144
フラゼッタ	WF-7P"コンコルド"	9	45	6	B	6	6	0(160)	1☆	K	A100/6(TI)	$83,000($42,000)	左肩(30)、腰(20)×2、脚(10)×2	144
クロノゴル	LV150-Z"シルバーウルフ"	9/36	50	5/500	B	5/500	5/500	40(250)	1☆	J	A70/7(FA)	$64,600($50,000)	肩(30)×2、腕(20)×2、脚(20)×2	C156
ワイズアメリカ	SA-RT01"ギャラクシアン"	7 12	40	1 6	B	1 6	1 6	0(230)	1☆	K	A80 7(FA)	$52,400($35,000)	肩(30)×2、胸(30)、腕(20)×2、脚(20)×2	C156

重コンバットシェル

メーカー	名称	REF	STR	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	価格	ハードポイント	ページ
ハインガット	44GJ"ロングトム"	6	80	3	B	3	3	140(400)	2☆	P	A100 8(HC)	$30,000($16,000)	肩(40)×2、腰(10)×4、腕(40)×2、脚(20)×2	144
ボストーク	ΘΣ-04"マトリューシカ"	2 6	120	2/20	B	1/20	1/10	100(300)	1☆	R	A100 9(HC)	$24,000($22,000)	肩(50)×2、胸(20)×2、腕(40)×2、脚(10)×2	145
ボストーク	ΘΩ-05"パタヴィウム"	3 9	130	3 30	A	2/30	1 10	150(350)	1☆	R	A100 9(HC)	$44,000($32,000)	肩(60)×2、胸(30)×2、腰(20)×2、腕(40)×2、脚(10)×2	145
北京電脳公司	C-07"七型砲兵"	6/18	70	2/20	B	2/20	2/20	170(300)	1☆	O	A50/8(ST)	$17,200($14,000)	肩(50)×2、腰(20)×2、腕(30)×2、脚(20)×2	C156
ハインガット	52WJ"シャーク"	7/12	80	4/9	B	4/9	4/9	190(350)	1☆	P	A80/8(HC)	$23,600($20,000)	肩(30)×2、腰(10)×4、腕(20)×2、脚(20)×2	C156
プロジェクトデルタ	宇宙戦用大型ボディ ネプチューン	3/9	120	3/30	A	2/30	1/10	100(300)	1☆	P	A200/9(TI)	–	肩(50)×2、胸(30)×2、腰(20)×2、腕(30)×2、脚(10)×2	C176

可変型コンバットシェル

メーカー	名称	REF	STR	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	価格	ハードポイント	ページ
ワイズジャパン	v-5TV"ランスロット"	8/20	25	4 15	B	4 15	4, 15	0(140)	1☆	K	A70 5(HC)	$91 400($90,000,	肩(20)×2、腕(20)×2、脚(10)×2	146
	〈トライクモード〉	13	−	60	B	30	50	0(140)	1☆	K	A40 7(HC)			
トライクロン	TSH-01"MRX(マルクス)"	7/14	35	3/100	B	3/30	3/50	80(280)/50	1☆	M	A100/7(HC)	$502,000($500 000)	胸(30)、腰(20)×2、腕(20)×2、脚(20)×2	147
	〈ホバータンクモード〉	17	−	120	B	50	50	80(280)/50	1☆	N	A100/7(HC)			
ルノアール	KK-2/GF"ソルシェ"	8, 25 30	35	4, 40, 450	B	4 40 450	4 30/450	50(100)	1☆	J	A100, 6(LT)	$380,000($300 000)	右肩(30)、腰(10)×2、腕(10)×2	148
	〈ガンドッグモード〉	20	−	40	B	40	40	50(100)	1☆	J	A100/8(LT)			
ボストーク	ΘA-01T"グランガー"	2/6	130	2/20	B	1/20	1/10	300(500)	2☆	T	A200/9(TI)	$1,080,000($1,000,000)	腰(30)×2	148
	〈6輪装甲車モード〉	3	−	70	B	35	40	300(500)	2☆	T	A200/9(TI)			
ワイズジャパン	66SLT"ガーウェイン"	5/20	50	5, 500	B	5 500	5 500	198(500)	1☆	O	A200, 8(TI)	$1 625 100 $1,500,000	胸(30)、脚(20)×2	C157
	〈宇宙戦闘艇モード〉	30	−	450	B	60	60	198(500)	1☆	O	A200, 8(TI)			
トライクロン	YMR(ワイマール)-P2	7/42	40	4/120	B	4/40	4/60	74(400)	1☆	J	A60/8(FA)	$1 536,900($1,000,000)	肩(30)×2、腕(20)×2	C158
	〈ホバータンクモード〉	15	−	70	B	30	30	74(400)	1☆	J	A60/8(FA)			
ルノアール	T-LANCE(トランス)	8, 18	40	3/13	B	3/13	3/13	194(300)	1☆	J	A70/6(TI)	$521 100($460,000)	肩(30)×2、腕(20)×2、脚(20)×2	C158
	〈トライクモード〉	10	−	40	B	20	20	194(300)	1☆	J	A70, 6(TI)			

ドッキング型コンバットシェル

メーカー	名称	REF	STR	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ハードポイント	ページ
エッグマン	WH40K"パラダイムX"	6, 24	55	4/400	A	4, 400	4 400	0(170)	1☆	K	A50 6(ST)		$69,400($65 000)	肩(20)×2、腰(10)×2、腕(10)×2	149
	〈ホバークラフトデータ〉	17	−	80	B	50	50	40 140 /50	0☆	M	A50/6(ST)	不可			
カナンザ	DXD-Ⅲ"シンセミア"												$30,000($27,000)		150
	〈戦闘バギー〉	8	−	50	B	40	35	88(200)/80	2☆	N	A50/6(HC)	不可			
ルノアール	KH-5 GF"シュバルエ"	10/40	50	2/200	A	2 200	2/200	0(230)	1☆	K	A160 7(TI)		$231 000($150,000)	胸 20)×2、腰 10 ×2、腕 10)×2、脚 30)×2	150
	〈戦闘バギー〉	12	−	90	B	50	60	130 350 100	2☆	O	A100 7(HC)	可			
カナンザ	DXD-HC"モデナ"												$109,050($100,000)		C159
	〈ホバータンク〉	15	−	100	B	40	30	0(500)/100	4	N	*	可			

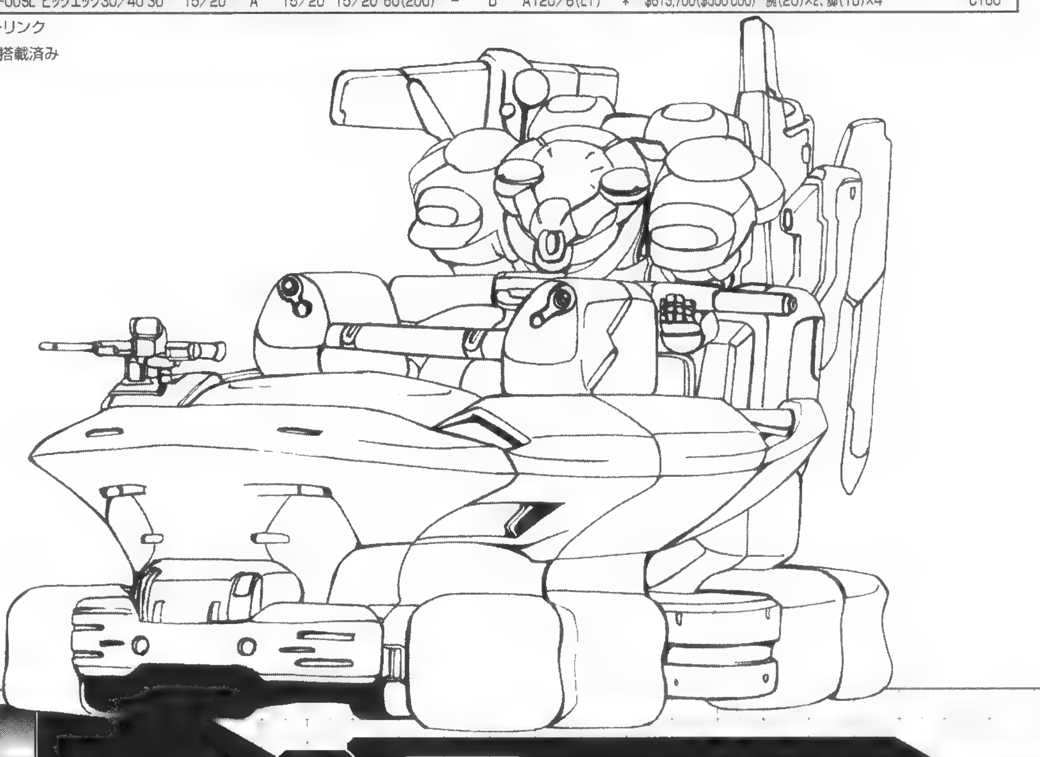
＊ [前側面]A80／8(HC)、[後面]A80／8(HC)、[上下面]：A80／8(HC)

アクトポッド

メーカー	名称	REF	STR	MV	DRV	ACL	BRK	TP	乗員	SUV	装甲(全面一律)	CL	価格	ハードポイント	ページ
エルマ	AZ-88LT"キウィLT"	30/40	30	10, 20	B	10 20	10, 20	25(70)	1☆	H	A50 8(LT)	*	$490,100($450 000)	腕部(10)×2	151
新犬神精機	L111"キューピッド"	40/50	20	13/30	B	13/30	13/30	30(40)	1☆	F	A20, 6(LT)	*	$416 000 $400,000)	腕部(5)×4	152
エルマ	AZ-99T"クラブ"	40/50	40	12 30	A	12/30	12, 30	40(80)	1☆	J	A80 8(LT)	*	$864 000($800,000,	腕部(10)×2	152
新犬神精機	J01"タイニーバレル"	30/40	20	10/20	B	10/20	10/20	20(40)	1☆	D	A10/5(FA)	*	$70,800($70,000)	腕部(5)×2	152
エルマ	AZ-00SS"マスカット"	20/40	20	10/20	B	10/20	10/20	0(85)	−	D	A50/8(LT)	*	$102,200($50,000)	腕(20)×2、脚(10)×4	C160
エルマ	AZ-00SL"ビッグエッグ"	30/40	30	15/20	A	15/20	15/20	60(200)	−	D	A120/8(LT)	*	$613,700($500 000)	腕(20)×2、脚(10)×4	C160

※CL＝サイバーリンク

＊専用システム搭載済み



メカニックアクセサリー

パワープラント表

〈水素式〉

パワープラント名	サイズ	価格	データ変更	ページ
1型標準	1	$500	[SUV]±0	154
2型標準	2	$1,000	[SUV]±0	154
3型標準	3	$2,000	[SUV]±0	154
4型標準	4	$4,000	[SUV]±0	154
5型標準	5	$8,000	[SUV]±0	154
6型標準	6	$16,000	[SUV]±0	154
タマハKKK	1	$3,000	[MV]+20%、[SUV]−2	154
J&Eデルタアタック	1	$6,000	[TP]+30%、[SUV]+4	154
デファイアントR3000	2	$8,000	[ACL]+10%、[TP]+20%、[SUV]−2	154
ZAABファルシオンII	2	$10,000	[MV]+30%、[SUV]+1	154
リキエル500S	3	$12,000	[TP]+30%、[SUV]±0	154
コンダ1200J	3	$15,000	[MV]+30%、[SUV]±0	154
さるぢぇIQ23	4	$8,000	[MV]−50%、[ACL]+50%、[SUV]−2	154
DMWフラクタル4	4	$24,000	[ACL]+20%、[TP]+20%、[SUV]+1	154
揚命EX高麗III	5	$40,000	[TP]+30%、[SUV]−1	154
VW70000	5	$45,000	[MV]+30%、[ACL]+20%、[SUV]+2	154
L8ボルナレフ	6	$77,000	[MV]+20%、[TP]+40%、[SUV]−1	154
ガタンガD66	6	$80,000	[ACL]+20%、[SUV]+1	154

〈ガソリン式〉

パワープラント名	サイズ	価格	データ変更	ページ
スピットYK40	1	$9,000	[MV]+10%、ACL+20%、[SUV]−2	154
NO-MAD	1	$11,000	[TP]−50%、[MV]+30%、[SUV]−1	155
ブルファイトDOHC II	2	$17,000	[ACL]+30%、[TP]+20%、[SUV]+2	155
スペンサーV16	2	$20,000	[MV]+20%、[ACL]+20%、[SUV]±0	155
RZメフィストフェレス	3	$32,000	[MV]+20%、[ACL]+30%、[TP]−60%、[SUV]−1	155
V16無限	3	$29,000	[MV]+40%、[SUV]−6	155
ファイナルモンスターIX	4	$40,000	[ACL]+30%、[TP]+40%、[SUV]+1	155
ロレッツィオ999	4	$52,000	[MV]+20%、[ACL]+10%、[SUV]−1	155
誉2153P	5	$300	[MV]+50%、[TP]−90%、[SUV]−4	155
ヒンデンブルクII	5	$70,000	[MV]−10%、[ACL]+20%、[TP]+30%、[SUV]−1	155
BRVガスタービン	6	$99,999	[MV]+10%、[ACL]+20%、[TP]+20%、[SUV]±0	155
キングトロールNF	6	$120,000	[TP]+100%、[SUV]+3	155

〈電気式〉

パワープラント名	サイズ	価格	データ変更	ページ
E1型標準	1	$350	[MV]−20%、[TP]−20%	155
E2型標準	2	$600	[MV]−20%、[TP]−20%	155
E3型標準	3	$1,000	[MV]−20%、[TP]−20%	155
E4型標準	4	$1,500	[MV]−20%、[TP]−20%	155
E5型標準	5	$2,200	[MV]−20%、[TP]−20%	155
E6型標準	6	$3,000	[MV]−20%、[TP]−20%	155

ドライブ表

ドライブ名	サイズ	SUV	価格	タイヤ種類	データ変更	ページ
N1型標準	V1	±0	$80	オンロード	なし	156
N2型標準	V2	±0	$200	オンロード	なし	156
V1型標準	V1	±0	$100	オフロード	なし	156
V2型標準	V2	±0	$300	オフロード	なし	156
イシバシ・ラジアル(S)	V1	−2	$200	オンロード	[MV]×3	156
イシバシ・ラジアル(L)	V2	−2	$500	オンロード	[MV]×3	156
ビレリ・ブロック(S)	V1	+1	$800	オフロード	[MV]−40%、[REF]+30%	156
ビレリ・ブロック(L)	V2	+2	$1,000	オフロード	[MV]−40%、[REF]+30%	156
バッドイヤー・Sスリック	V1	−1	$600	オンロード	[MV]×3、[REF]+30%	156
バッドイヤー・Wスリック	V2	−1	$1,000	オンロード	[MV]×3、[REF]+30%	156
スパンダウ・CQ(S)	V1	−2	$7,500	両用	オンロード時のみ[MV]×3	156
スパンダウ・CQ(L)	V2	−2	$10,000	両用	オンロード時のみ[MV]×3	156
H1型標準	H1	±0	$800	−	なし	156
H2型標準	H2	±0	$1,500	−	なし	156
H3型標準	H3	±0	$2,200	−	なし	156
グレコ・ハイモビル(S)	H1	−2	$9,000	−	[REF]+40%	156
グレコ・ハイモビル(M)	H2	−2	$15,000	−	[REF]+20%	156
モノグッズ・ソリッド(M)	H2	+2	$6,000	−	なし	156
モノグッズ・ソリッド(L)	H3	+2	$10,000	−	なし	156

プラントルーム／ホイールベース表

メカニックタイプ	パワープラント	ドライブ	ページ
バイク	1	V1	154
ホバイク	1	H1	154
ホバークラフト	2	H2	154
ポケットタンク	2	−	154
ガンドッグ	3	−	154
シェルキャリア	3	V2	154
バギー	3	V2	154
ワゴン	3	V2	154
インセクター	4	−	154
ホバータンク	4	H3	154
装甲車	5	−	154
トレーラー	5	V2	154
戦車	6	−	154
バトルトレーラー	6	V2	154
RAFT	特殊	特殊	154

センサー類表

名称	搭載	ENC	範囲	効果	無効化手段	価格	ページ
光学サイト	武器	10	50m	命中率+10	なし	$1,000	156
レーザーサイト	武器	10	100m	命中率+30	ALPD	$5,000	156
MRLS	武器	10	200m	命中率+30	ALPD	$10,000	156
LRLS	武器	20	1km	命中率+30	ALPD	$25,000	156
ノクトビジョン	武器	10	200m	夜間ペナルティ無効	フレア	$7,000	156
投光器	本体	30	100m	夜間ペナルティ無効	なし	$5,000	156
IR投光器	本体	40	100m	夜間ペナルティ無効	フレア	$10,000	157
IRビジョン	武器	16	50m	夜間ペナルティ無効	フレア	$2,500	157
IRAI	武器	30	100m	夜間ペナルティ無効	フレア	$40,000	157
レーダーポッド	本体	20	10km	ミサイルのみ+40	チャフ	$15,000	157
パッシブレーダーポッド	本体	10	5km	–	なし	$5,000	157
FIS	本体	10	1km	命中率+20	なし	$35,000	157
センサーロケット	本体	10	1km	FIS用	なし	$5,000	157
SVS	本体	15	100km	写真撮影	磁気嵐	$5,000	157
探査レーダー	本体	10	10km	敵の発見	ECM	$10,000	157
振動探知機	本体	10	3km	敵の発見	なし	$5,000	157
熱センサー	本体	10	1km	敵の発見	なし	$5,000	158
動体センサー	本体	10	100m	敵の発見	なし	$10,000	158
火器管制A	本体	5	–	解説参照	なし	$8,000	158
探査ソナー	本体	10	1km	敵の発見	なし	$5,000	C161

電子戦装備表

名称	ENC	範囲	効果	価格	ページ
CSD	8	メカ周囲	振り直し(3ターン)	$50	158
ALPD	8	メカ周囲	無力化(3ターン)	$200	158
ストラグル・スモーク	0	メカ周囲	振り直し(持続)	–	158
チャフポッド(L)	30	メカ周囲	無力化(3ターン)	$4,000	158
チャフポッド(M)	20	メカ周囲	無力化(2ターン)	$2,000	158
チャフポッド(S)	10	メカ周囲	無力化(1ターン)	$1,000	158
フレアポッド(L)	30	半径50m	無力化(3ターン)	$3,000	158
フレアポッド(M)	20	半径50m	無力化(2ターン)	$2,000	158
フレアポッド(S)	10	半径50m	無力化(1ターン)	$1,000	158
ECMポッドSクラス	30	半径1km	無力化(2ターン)	$32,000	159
ECMポッドAクラス	15	半径500m	無力化(2ターン)	$12,000	159
ECMポッドBクラス	10	半径500m	無力化(2ターン)	$5,000	159
ECCMポッドSクラス	30	半径1km	無力化(2ターン)	$16,000	159
ECCMポッドAクラス	15	半径500m	無力化(2ターン)	$6,000	159
ECCMポッドBクラス	10	半径500m	無力化(2ターン)	$2,500	159
チャフロケット	10	半径1km	無力化(戦闘中)	$30,000	159
Xレイスクランブラー	40	射程100m	センサー破壊	$50,000	159

装甲表

名称	ENC	効果	限界厚	価格	ページ
ステンレス	20	BCIF	A50	$40	159
ファインステンレス	20	BCIFL	A50	$400	159
ハイーチョバムアーマー	20	BCIEF	A100	$200	159
ファイバニウムアーマー	20	BCIEFL	A100	$800	159
チタン合金	10	BCISP	A200	$4,000	160
ライトチタン合金	5	BCSP	A200	$8,000	160
アストロナイト	100	BCEFHR	A400	$2,000	160
エレキーシールド	150	解説参照		$2,500	160
リアクティブアーマー	30	解説参照	–	$1,250	160
リアクティブスモーク	30	解説参照	–	$1,750	160
ミラーコート	20	解説参照	–	$200,000	160
電磁パルスシールド	200	解説参照	–	$250,000	160
プラントシェル	20	本体装甲による	本体装甲による	$500	C161
ドライブプロテクター	40	本体装甲による	本体装甲による	$1,000	C161
断熱チタン合金	20	BCISPH	A200	$5,000	C161

その他アクセサリー表

名称	ENC	価格	ページ
キャビンパーツ	1000	$20,000	160
客室パーツ	1000	$10,000	160
サイドカーパーツ	0	$700	160
ターレット・サイドカー	0	$7,000	160
スーパージャイロ	2	$3,200	161
偽装シート	20	$700	161
マルチリモコン	2	$2,500	161
マルチサーボコネクター	4	$1,500	161
ステルス・スプレー	5	$300	161
牽引用シェルキャリア	0	$3,000	161
多目的牽引車	0	$2,000	161
ホバークラフト・ブースター	20	$5,000	162
ホバータンク・ブースター	50	$14,000	162
ドラッグシュート	20	$500	162
フラッシュライト	0	$500	162
ラム/タックルピン	2	$650	162
Iマニピュレーター	20	$5,000	162
ホログラフィック・コンポ	10	$4,500	162
偏光ウインドウ	0	$5,000	162
ハイブレッド防弾ガラス	0	$10,000	162
電動ウインチ	10	$300	162
ホロ神棚	1	$5,000	162
射出シート	80	$9,000	162
対衝撃シート	50	$5,000	163
迷彩スプレー	10	$150	163
スパイク投射器	20	$1,500	163
地雷投射器	30	$1,500	163
オイル噴射器	11	$600	163
消火バー	22	$500	163
ミニクレーンユニット	1200	$6,000	163
ミニブルドーザーユニット	600	$5,000	163
ミニショベルユニット	600	$5,000	163
パワーラダー	700	$7,000	163
耐酸カーワックス	20	$10	163
水性カラースプレー	5	$10	163
EB	3	$500	163
医療システム	100	$10,000	163
大型通信システム	10	$5,000	163
携帯通信装置	0	$200	163
弾薬補給システム	5	$1,000	163
サイバーリンク・コネクタ(3孔)	5	$3,000	163
サイバーリンク・コネクタ(6孔)	8	$5,000	163
ファイアウォール	0	$1,000	164
重火器用防盾	15	$800	164
搭載火器用防盾	20	$1,500	164
簡易寝台	100	$1,000	C161
簡易シャワー室	100/50	$2,000/$500	C161
簡易トイレ	100	$500	C161
救命具セット	200	$1,000	C161
簡易トランク	10	$150	C161
パウダー噴射器	11	$700	C161

コンバットシェルアクセサリー表

名称	ENC	価格	ページ
CSMC〈操縦編〉	0	$6,000	164
CSMC〈重火器編〉	0	$4,000	164
CSMC〈搭載火器編〉	0	$4,000	164
CSMC〈格闘編〉	0	$2,000	164
CSMC〈空中機動編〉	0	$5,000	164
CSMC〈精密作業編〉	0	$4,000	164
CSMC〈小火器編〉	0	$2,000	164
CSMC〈大型武器編〉	0	$4,000	164
CSMC〈特殊武器編〉	0	$5,000	164
CS用リンゲル液	10	$500	164
HCS用リンゲル液	20	$1,000	164
スタビライザーブレード(S)	10×2	$400	164
スタビライザーブレード(M)	20×2	$800	164
ブースターウィング	40	$2,000	164
ターンピック	10×2	$1,000	164
プロペラントタンク	15	$1,000	164
大型プロペラントタンク	110	$3,000	164
バリアブルフレーム	10×2	$2,000	164
ハードパック10	10	$50	164
ハードパック20	20	$100	164
ハードパック30	30	$100	164
リボルバー用ホルスター	10	$100	165
LGパック	10	$400	165
ダミーバルーンパック	10	$100	165
ミミクリーパック	10	$300	165
高性能浄化フィルター	10	$4,500	165
ブースター用燃料	10	$30	165
ジャングル用装備	40	$5,000	C162
CS用シーリング	0	$1,000	C162
宇宙用シーリング	0	$5,000	C162
反動制御システム	20	$8,000	C162
プロミネンサー	5	$5,000	C162

ザック表

名称	ENC	価格	ページ
ロケットブースター(A)	70	$9,000	165
ロケットブースター(B)	70	$4,000	166
ロケットブースター(C)	70	$1,500	166
高機動ブースターザック	90	$10,000	166
ダッシュローラーザック	100	$11,000	166
簡易ホバーザック	80	$5,000	166
パラシュートザック	60	$1,000	166
トラベルザック	100	$300	166
掘削作業用ザック	110	$13,000	166
電子戦用ザック	90	$17,000	166
Yザック	80	$20,000	166
ビームキャノンザック	70	$100,000	166
120mmキャノンシステムザック	130	$20,000	166
ロケットポッドザック	160	$18,000	167
宇宙戦用ザック	70	$6,000	C162
水中用ザック(A)	70	$3,000	C162
水中用ザック(B)	70	$3,500	C162
ロケットブースター(AA)	70	$12,000	C162
高機動ブースター・ライト	80	$8,000	C162
軽量型簡易ホバー	60	$9,000	C162

マニピュレータ

名称	ENC	価格	ページ
標準型マニピュレータ	–	$100(1本)	167
大型マニピュレータ	–	$300(1本)	167
作業用マニピュレータ	–	$100(1本)	167
準精密作業アーム	–	$6,000(2本)	167
パワーアーム	–	$4,000(2本)	167
サイバー対応アーム	–	$4,000(1本)	167
エクステンドオプション		$200(1本)	167
ミニマニピュレータ	10	$1,000(1本)	167

ザックによるデータ変更表

ザック	使用時[REF]	使用時[MV]	使用時[ACL]	使用時[BRK]
ロケットブースター	[REF]×4	[MV]×100	使用時[MV]最大値	使用時[MV]最大値
高機動ブースター	[REF]+10	[MV]+10	使用時[MV]最大値	使用時[MV]最大値
ダッシュローラー	[REF]×3	[MV]×10	使用時[MV]最大値	10(一律)
簡易ホバー	[REF]×6	[MV]×30	使用時[MV]の1/3	使用時[MV]の1/2
宇宙戦用ザック	[REF]+5	[MV]+5	使用時[MV]最大値	使用時[MV]最大値
水中用ザック	[REF]+5	[MV]+5	使用時[MV]最大値	使用時[MV]最大値

ブースター燃料表

名称	ジェリカン個数
ロケットブースター(AA)	48
ロケットブースター(A)	6
ロケットブースター(B)	4
ロケットブースター(C)	2
高機動ブースターザック	6
高機動ブースター・ライト	5
プロペラントタンク	1
大型プロペラントタンク	10
宇宙戦用ザック	16
水中用ザック(B)	4
ザ・ドリルテクター	1

メカニックウェポン

Ⅳ類

メーカー	名称	口径	ENC	火力	弾数	発射方式	信頼性	価格	射程修正1~50	51~200	201~500	501~1000	ページ
ボフォーク	5.56mmミニガン"スタンダードNP MK-Ⅱ"	5.56mm	10/4	10(B)	24	A5	B	$8,000 $400	+80	+30	–	–	168
ダリオノフ	7.62mmミニガン SG25	7.62mm	20 8	30(B)	32	A6	B	$10,000/$1,200	+70	+30	–	-	168
ダリオノフ	7.62mmチェーンガン CG35	7.62mm	20/8	30(B)	32	A4	C	$6,000 $1,200	+60	+10	–	-	168
IMI	20mmバルカン VK-20	20mm	60/15	70(B)	48	A9	A	$40,000/$3,500	+90	+50	+30	0	168
東亜銃器	30mm機関砲"スカイハリケーン"	30mm	45/10	100(B)	36	A4	A	$60,000/$2,200	+20	0	–30	–50	168
ボフォーク	20mmキャノン MK-Ⅰ	20mm	30/10	70(BI)	10	S	B	$8,000/$1,000	–20	0	–30	–60	168
ラインネーデル	30mmキャノン PAK30	30mm	60/20	100(B)	10	S	B	$10,000/$2,000	–30	0	–20	–40	168
ビッカーズ	55mmオートキャノン D51"ゴースト"	55mm	170 40	80(BI)	20	B2	B	$12,000 $3,000	0	0	–20	–30	168
ラインネーデル	105mmキャノン PAK105	105mm	300 25	150(BIP)	5	S	B	$15,000/$5,500	–	–50	–40	–50	169
ラックランド	120mmキャノン TK-7"ハーフボンド"	120mm	500/30	180(BIP)	5	S	A	$22,000/$7,500	–	–40	–40	–60	169
ボフォーク	155mmキャノン MK-Ⅶ	155mm	800/40	200(BIP)	5	S	B	$30,000/$10,000(1パック)	–	–50	–30	–50	169
バンギー&グバヴエ	210mmグレネーダー HE-1000	210mm	1500/60	115/85(E)	5	S	B	$35,000/$10,000	–	–	–80	–60	169
愛国重機	260mmグレネーダー"播磨灘"	260mm	2000 75	135 95(E)	5	S	B	$55,000 $12,500	–	–	–70	–50	169
ラインネーデル	30mmレールガン BZR TYPE-K	30mm	40/15	100( )	10	S	B	$100,000 $5,600(1パック)	0	0	–40	–40	169
ラックランド	40mmレールガン"ハイショット"	40mm	60/20	130(I)	10	S	B	$120,000/$6,000	+10	+10	–30	–30	169
カーマイン	10mmパルスレーザー PL7	10mm	20/9	90(L)	48	A7	B	$200,000/$5,000	+60	+40	+10	–	169
ユニコン	20mmマルチレーザー R-TEC	20mm	20/9	90/120(L)	40	S/A5	B	$220,000/$5,000	+40	+40	+20	–	169
アストラダイン	30mmビームキャノン"バジリスク"	30mm	30/6	150(L)	10	S	A	$380,000/$8,500	0	0	–10	–	169
宇治通	40mmビームキャノン 40MBL	40mm	30 10	160(L)	12	S	B	$400,000/$11,000	10	0	0	–80	169
ダリオノフ	60mmビームキャノン SD-60 22	60mm	80/15	80(L)	6	S	C	$90,000/$7,000	0	0	–60		169
アシュプール	80mmビームスプレー"ソドムファイア"	80mm	40/14	105(L)	4	S	B	$110,000 $8,000	+20	+90	–	–	170
GME	200ポンドメーザー"デス・レイ"	100mm	40/7	80(L)	8	S	B	$150,000/$5,000	+20	0	–	–	170
インドラ	500ポンドメーザー MW-505"ザッパー"	120mm	65/7	100(L)	6	S	B	$180,000/$5,000	+30	+10	–	–	170
グリフィス	90mmロケットポッド"ファイアレイン"	90mm	180/48(1パック)	95(E)	4	A3	B	$20,000/$600	–40	–80	–	–	170
M.	ガン・ランチャー GN-Ⅲ	200mm	200 各種	各種	5	S	B	$40,000 各種	-	0	–30	–60	170
ブルーベイカー	203mmロケットパック"ホットドッグ"	203mm	20/15	145(E)	1	S	B	$5,000 $2,000	–	–30	–80	–	170
ライナックス	ATMランチャー"エピメテウス"	200mm	13/8	200(IE)	1	S	B	$5,000/$3,000	–	+60	+80	+60	170
ライナックス	有線ATM"レベンスキー"	200mm	15/10	200(IE)	1	S	A	$8,000/$4,000	–	+80	+80	–	170
ライナックス	SAMランチャー"ヒュペリオン"	160mm	10/6	150(IE)	1	S	B	$5,000/$2,600	–	+80	+40	+20	170
ライナックス	有線SAM"ラングカイト"	160mm	12/7	150(IE)	1	S	D	$7,000/$4,500	–	+70	+50	–	170
ライナックス	SAMランチャーⅡ"ヒュペリオンⅡ"	160mm	10 6	155 75(E)	1	S	A	$10,000/$7,000	–	+80	+40	+20	170
グリフィス&ブルーベイカー	ADAM-L EVIL-47A	200mm	15/10	200(IE)	1	S	B	$25,000/$20,000	–	+70	+90	+50	171
ハーフムーン	ADAM-O"ストライダー"	300mm	15/11	200(IE)	4	A4	B	$27,000 $24,000	–	+60	+70	+70	171
エルマ&グルップ	ADAM-S"ケルビム"	300mm	17/12	200(IE)	4	A6	B	$30,000/$27,000	–	+70	+90	+80	171
グリフィス&ブルーベイカー	有線ADAM-S"CHAOS-77S"	200mm	18/12	200(IE)	1	S	A	$40,000/$35,000	–	–	–70	–50	171
ハーフムーン	有線ADAM-W"スパイダーウェッブ"	300mm	20/15	200(IE)	4	A4	A	$45,000/$40,000	–	+90	+90	–	171
シャオロン造兵廠	地雷散布ロケット"白老傑"	200mm	30 27	65(E)	1	S	B	$7,000/$5,000		–	+90	+90	171
シャオロン造兵廠	地雷散布ロケット"赤老傑"	300mm	50 45	65(E)	1	S	B	$10,000 $7,000	–		+90	+90	171
シャオロン造兵廠	地雷散布ロケット"黒老傑"	300mm	50 50	85(E)	1	S	B	$10,000/$8,000		–	+90	+90	171
シャルタット	アセンブルガン"ガンクラスター/ノベルG"	–	150/55	各種	各種	各種	B	$40,000/$4,000	各種				171
メオ・レスキュー	ゴム・スタンガン"スーパーボール"	80mm	100/20	45/25(I)	5	S	B	$8,000/$100	+90	–	–	–	171
メオ・レスキュー	放水砲"TBファイアマン"	20mm	700/200	45(I)	10	S	C	$10,000/$500	–30	–50	–	–	171
科学救命研究社	フリーザーガン"セーファーZ"	10mm	40/7	特殊	8	S	A	$3,000 $800	–40	–90	–	-	172
GME	120mm無反動砲"ジブラルタル"	120mm	25 5	120(BI)	1	S	B	$7,000 $1,000	–40	-70			172
GME	155mm無反動砲"ジブラルタルⅡ"	155mm	35 8	200(B)	1	S	B	$9,000 $1,500	–50	–80		–	172
バーンスタイン	IMP-4 IM-MkⅡ"シリーズ4"	30mm	20/16	20(E)	4	S/A4	A	$18,000/$16,000	+20	0	–50	–	172
バーンスタイン	IMP-8 IM-MkⅡ"シリーズ8"	30mm	45/32	20(E)	8	S/A4	A	$35,000/$32,000	+20	0	–50	–	172
バーンスタイン	IMP-12 IM-MkⅡ"シリーズ12"	30mm	70/48	20(E)	12	S/A4	A	$50,000/$48,000	+20	0	–50	–	172
ブルーベイカー	FAEミサイル"ラグナンク"	300mm	40 35	300(IF)	1	S	B	$100,000 $98,000	–	–	+90	+90	172
ハーフムーン	シャミル長距離魚雷	200mm	20 15	200(E)	1	S	A	$10,000 $7,000	-	–40	–20	0	C163
ラインネーデル	50mmレールガン BZR TYPE-L	50mm	80 25	150(I)	10	S	B	$150,000 $6,500	+10	+10	–20	–20	C163
IMI	20mm無反動キャノン C-COSMO	20mm	40/15	70(BI)	15	S	B	$15,000/$1,000	–20	0	–30	–60	C163
カーマイン	20mmパルスレーザー PL8	20mm	40/15	100(L)	48	A6	B	$300,000/$6,000	+70	+40	+10	–	C163
インドラ	機雷散布ロケット"フローマン"	400mm	70/65	100(E)	1	S	B	$16,000/$10,000	–	–	+90	+90	C163

Ⅷ類-1

メーカー	名称	口径	ENC	火力	弾数	発射方式	持ち方	信頼性	価格	距離修正1~20	21~50	51~100	101~200	ページ
S&V	SM119"スーパーアトミックマグナム"	30mm	10/4	80(B)	2	S	片手	S	$10,000, $500	0	−20	−80	−	173
ダリル	20mmコンパクトマシンガン A-10"エクスワイヤ"	20mm	10/4	60(B)	8	A3	片手	B	$3,000/$300	0	−10	−40	−	173
ユニコン	20mmライフル D20"ウィドウブレイカー"	20mm	30,4	60(B)	8	S	両手	A	$3 000, $400	0	−10	−30	−50	173
ユニコン	30mmバスターライフル D30"ウィドウメーカー"	30mm	30/6	100(B)	8	B2/A3	両手	B	$6,000/$600	0	0	−30	−50	173
ラインネーデル	55mmロングライフルⅡ AC-60M"ブレイザーⅡ"	55mm	60/8	80(B)	10	B2	両手	A	$10,000/$2,000	−	0	0	−20	173
大連砲廠	105mmロングライフル"メインアーム"	105mm	80/15	150(BIP)	5	S	両手	B	$15,000/$4 000	−	0	−10	−50	173
グインチェスター	バーストATライフル M5"エクスワイヤ"	20mm	25,10	100(BP)	8	S/B2	両手	B	$2,800/$150	0	0	−50	−	173
ブランカ	ジャイアントショットガン ASSG"インパクト100"	40mm	15/8	125 65(B)	3	S	片 両	B	$3,500/$900	+50	0	−	−	173
ボフォーク	12.7mmLカンライフル LP Mk1"スタンダード R"	12.7mm	50 8	50(B)	20	A10	片/両	C	$7,000, $220	+50	+30	+10	−20	173
東亜銃器	30mmロックガンF-556"トールハンマー"	30mm	40/12	110/90(B)	6	S/B3	片/両	B	$20,000/$3,000	−20	0	0	−40	173
東亜銃器	40mmロックガンF-867"デスロッカー"	40mm	50/17	130/110(B)	4	S/B2	両手	B	$25,000/$4,000	−10	+10	+10	−30	173
ワイズジャパン	30mmコマンドウライフル	30mm	50/25	100(B)	8	B2/A3	片手	B	$20,000/$1,700	0	−10	−30	−30	174
アストラダイン	レーザーランチャーP-0"コモトドラゴン"	20mm	20 10	120(L)	12	S/B2/A5	両手	C	$300,000 $4,000	+40	+20	0	30	174
東亜銃器	大型ソリッドシューターCSSC-3	100mm	20/15	各種	3	S	両手	B	$2,200, 各種	0	−30	−50	−80	174
ライナックス	ハンドロケットポッド"HRP-73"	10mm	60/48	40(E)	4	A6	片手	C	$12,000 $9,600	0	−30	−80	−	174
カーマイン	5.56mmガンポッドG5	5.56mm	7/2	10(B)	24	A3		B	$1,200/$15	+40	0	−	−	174
カーマイン	7.62mmガンポッドG7	7.62mm	10/2	20(B)	20	A3		B	$1,200/$15	+20	+10	−	−	174
IMI	20mmガンポッド"デファ20"	20mm	10/2	70(B)	8	B2		B	$2,000/$100	0	−40	−	−	174
カーマイン	レーザーガンポッドL2	5mm	5 2	40(L)	16	A3		B	$13,000, $1 400	+50	+30	−		174
ダッヂシグナル	アームグレネード"コブラ"	40mm	10 8	95(E)	1	S		B	$1 500/$1,300	−20	0	−50	−	174
マクベス	シークレットミサイル"ハイドボム"	10mm	3 3	30(E)	1	S		C	$500 $450	0	−80	−	−	174
ライナックス	ATMポッド"ステュクス"	200mm	15/1	200(IE)	2	S		B	$15,000/$6,000	−	+70	+80	+60*	174
ライナックス	SAMポッド"ヘリオス"	160mm	20/12	150(IE)	2	S		B	$12,000/$5,000	−	+80	+40	+20*	175
ソーリンゲン	パイル射出器K-5"ダブルハーケン"	−	30/15	110(IP)	1	S		C	$2,500/$800	−50	−	−	−	175
IMI	重手榴弾"ナップル"	−	5	125 95(B)	1	S		B	$80	−	−	0	−	175
IMI	AP重手榴弾"アバ"	−	5	105/35(BF)	1	S		B	$100			0	−	175
IM	多弾頭手榴弾"マッパー"	−	20	185/105(B)	1	S		B	$200	−	−	0	−	175
GME	Xレイ手榴弾"サイレンス"	−	4	特殊	1	S		B	$5,000	−	−	0	−	175
マクベス	ヒートダーツ	−	5	30(H)	1	S		A	$10,000	−	0	−	−	175
ラインネーデル	水中ライフル SL20"シーホーク"	20mm	20/5	60(B)	5	S	片/両	B	$3,000/$350	0	−10	−30	−	C163
大連砲廠	155mmロングライフル"グレートアーム"	155mm	130/30	200(BIP)	5	S	両手	B	$28,000 10,000	−	−	−40	−60	C163
ダリル	無反動ATライフル AT-S21	20mm	40,15	90(BP)	8	S, B2	両手	B	$2 500/$200	0	0	−50	−	C163
GME	40mmレーザーキャノン"バニッシャー"	40mm	60 25	140(L)	4	S	両手	B	$550 000 $8,000	+50	+30	0	−10	C163

Ⅷ類-2

メーカー	名称	火力	ENC	持ち方	受け	信頼性	価格	ページ
パラメシウム企画	電磁ナックル"ショックさんジャンボ"	20(IS)	5	片手	5	B	$300	175
スタンフォード	インパクトナックル"シェルノッカー"	40(IE)	6	片手	5	B	$100	175
ライナックス	クラッシャーナイフ"CF-A1"	40(C)	8	片手	7	A	$500	175
スタンフォード	電磁ロッド"ブルーサイレン"	50(IS)	15	片手	10	B	$500	175
東亜銃器	大太刀"マサムネα"	80(C)	30	片/両	20	A	$100,000	175
GME	レーザーサーベル	100(CL)	20	片手	0	B	$200,000	176
ソーリンゲン	ダブルハーケン	40(I)	15	両手	6	A	$800	176
グインチェスター	パイルバンカー"テスタロッサ"	150(IP)	30	特殊	0	A	$50,000/$100	176
東亜銃器	フレイル"モルゲンステルン"	50(I)	25	片手	5	A	$1 000	176
テュホン	コイルボム"モンローチェーン"	130(E)	20	片手	−	C	$6,000	176
自作武器	マインスピア	210(E)	14	両手	−	D	$200	176
ライナックス	ラムシールド RS-G1	60(IP)	40	片手	20	A	$7,000	176
ライナックス	ショルダースパイク SS-S1	30(IP)	30	−	10	A	$4,000	176
ストライカー	アイアンクロー"ヘルキャット"	50(C)	10	片手	10	A	$1,000	C163

*印の射程距離は"1~50" "51~200" "201~500" "501~1000"となる

戦車砲用特殊砲弾 1パックの価格、ENCは通常と同じ。

榴弾	105mm用	火力85/45(E)
	120mm用	火力95/55(E)
	155mm用	火力115/65(E)
HESH弾	105mm用	火力120(BIE)
	120mm用	火力150(BIE)
	155mm用	火力180(BIE)
HEAT弾	105mm用	火力120(BIH)
	120mm用	火力150(BIH)
	155mm用	火力180(BIH)
セラミック弾	105mm用	火力70(BIP)
	120mm用	火力90(BIP)
	155mm用	火力100(BIP)

IMI ガン・ランチャー GNLⅢ ガン・ランチャー用弾頭
ATロケット弾:高熱のテルミット弾で火力は、200(BH)。ENC:6 価格:$1,000。
グレネードロケット弾:火力:95/75(E)の固定ダメージの爆発物。中心直径10m、最大効果半径は30m。ENC:6 価格$500。
催涙ガス弾:直径20m内の者は〈精神防壁〉のSR1/2に成功しないと行動不能になる。ENC:6 価格500。

東亜銃器 大型ソリッドシューターCSSC-3 ソリッドシューター用弾頭
AT弾:高熱のテルミット弾で、火力は120(BH)。主に対物用。価格:$300。
グレネード弾:火力:105/65(E)の固定ダメージの爆発物。中心部直径5m、最大効果半径は15m。価格:$100。
催涙ガス弾:半径20mの範囲内にいる者は〈精神防壁〉のSR1/2に成功しないと行動不能。価格:$150。
スモーク弾:CSDと同じ効果を持つ。味方に向けて発射することもできる。価格:$50。

ハードウェア・ソフトウェア

ターミナル

メーカー	名称	タイプ	ENC	CYL	MEM	SLT	CNT	価格	使用機器	ページ
トライクロン	ウォーロックV20 B	PD	7(+6)	15	60	4(6)	3(5)	$16,500	ジャック=イン用インターフェイス、VD700、衛星無線機、偏光型スクリーン	37
猿紅財団・他	パブリックターミナル	PT	なし	5	40	0	5	–	偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、データカードリーダ	198
オルターン	オーディン60	OT	10(+14)	40	400	3(7)	3(7)	$100 000	ジャック=イン用インターフェイス、ネット・ガーディアンSS、セキュリティU9001、VD1000、偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、個人識別用センサ	198
モルジス	G-WIN	OT	10(+12)	30	200	4(7)	3(7)	$70,000	ジャック=イン用インターフェイス、セキュリティU9001、VD1000、偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、磁気カードスロット	198
O.LN	ハイマックス17	HT	10(+10)	20	100	4(6)	2(4)	$40,000	セキュリティL9001、VD1000、偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート	199
猿紅財団	ジュピター430	HT	7(+7)	10	80	3(4)	1(4)	$25,000	VD700、カラーモニター、プリンタ、アクセスプレート	199
エレクトラスト	アリス500	HT	7(+19)	10	60	6(8)	2(7)	$40,000	VD1000、ジャック=イン用インターフェイス、偏光型スクリーン、プリンタ、ホロスキャナ、ホロクリスタル、ホロプロジェクション	199
アシュプール	バルニウム	CT	3	5	20	0	1	$1,000	衛星無線機、小型モニタ、アクセスプレート、データカードリーダ	199
北京電脳公司	新電	CT	1	5	10	0	1	$800	小型無線機、小型モニタ、アクセスプレート、データカードリーダ	199
猿紅財団	マシンZZ	PD	3(+6)	20	60	1(3)	4(6)	$35,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD1000、衛星無線機、偏光型スクリーン	199
トライクロン	ウォーロックV20	PD	5(+6)	15	60	4(6)	6(8)	$15,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD700、衛星無線機、偏光型スクリーン	199
ドリーム・ドミナンツ	ファンファネル	PD	4(+8)	10	60	1(4)	4(6)	$10,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD500、小型無線機、キーボード、カラーモニター	199
テクノニクス	パソテック	PD	4(+8)	5	40	0(3)	3(5)	$7,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD500、小型無線機、キーボード、カラーモニター	199
猿紅財団	ミーコン-7	MD	1(+3)	20	40	0(3)	2(3)	$35,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD1000、小型無線機、偏光型スクリーン	200
GMT	グランコム	MD	1	10	40	0(3)	3(3)	$8,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD700、小型無線機	200
ドリーム・ドミナンツ	ユマリオン	MD	1	5	20	0(2)	3(3)	$4,000	ジャック=イン用インターフェイス、小型無線機	200
オルターン	オーディン40	OT	10(+12)	30	300	4(7)	3(7)	$80,000	ジャック=イン用インターフェイス、セキュリティL9001、VD1000、偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、磁気カードスロット	C164
不時電工	FJ	OT	10(+12)	20	200	2(5)	1(5)	$50,000	ジャック=イン用インターフェイス、セキュリティU9001、VD700、偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、磁気カードスロット	C164
アシュプール	ハイペリオン	HT	8(+9)	30	160	3(6)	2(4)	$120 000	ネット・ガーディアンSS、VD1000、アクセスプレート、偏光型スクリーン、プリンタ	C164
北京電脳公司	電界	HT	7(+14)	20	80	3(4)	0(4)	$30,000	VD1000、カラーモニター、データカードリーダー、プリンタ、アクセスプレート	C164
アシュプール	レース	CT	4	10	40	0	1	$2,000	小型カラーモニター、衛星無線機、データカードリーダ、アクセスプレート、個人識別用センサ	C164
ドリーム・ドミナンツ	ボディガード	PD	4(+10)	15	60	0(4)	4(6)	$12,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD700、小型無線機、エニグマ、偏光型スクリーン、ケビン	C164
アンダ・マルカ	バルテック	PD	3(+6)	20	100	1(3)	4(6)	$45,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD700、衛星無線機、偏光型スクリーン	C164
トライクロン	ヒムヤー2	PD	5(+3)	20	80	4(6)	7(8)	$20,000	ジャック=イン用インターフェイス、VD700、偏光型スクリーン	C164
アシュプール	ジン	MD	1(+6)	30	60	1(3)	1(3)	$70 000	ジャック=イン用インターフェイス、VD1000、偏光型スクリーン、衛星無線機	C164
モルジス	STARS	MD	2	5	40	2(4)	4	$4,500	ジャック=イン用インターフェイス、小型無線機	C164
アンダ・マルカ	カレン	MD	3	30	40	0(2)	3	$15,000	ジャック=イン用インターフェイス、小型無線機	C164

ターミナル略号

PT：パブリックターミナル　OT：オフィスターミナル
HT：ホームターミナル　CT：セルラーターミナル
PD：パーソナルデッキ　MD：マイクロデッキ

マザーボード

メーカー	名称	タイプ	ENC	CYL	MEM	SLT	CNT	価格	ページ
アシュプール	オルティーノ32000	HT用	10	P	200	6	4	$2 500	200
北京電脳公司	電友8型	HT用	8	UP	160	4	4	$5,000	200
猿紅財団	CV77	HT用	7	P	320	4	4	$2,000	200
テクノニクス	アリストテレス	HT用	7	P	120	8	7	$2,500	200
ドリーム・ドミナンツ	ケンタウロス	PD用	4	N	120	4	6	$2,000	200
エレクトラスト	アーナパン	PD用	3	P	120	3	6	$3,000	201
トルテック	タイラス-11	PD用	4	N	200	3	5	$1,500	201
トライクロン	ウェルドロン	PD用	5	N	80	6	8	$2,000	201
GMT	ミューティーV2	MD用	1	S	80	3	3	$1,500	201
アンダ・マルカ	コブロス	MD用	1	P	80	3	3	$2,500	201
友愛電子	超進化2	MD用	1	S	60	2	3	$1,000	201
ノル・ボルツカ	アルドノフG-7	MD用	2	S	80	4	4	$1,500	201
アンダ・マルカ	EPD80	HT用	12	P	240	4	4	$5,000	C165
エレクトラスト	アーナパンspec2	PD用	4	UP	160	3	6	$7,000	C165
北京電脳公司	発華8型	MD用	1	N	100	3	3	$3,000	C165
ノル・ボルツカ	アルドノフGG	MD用	2	S	60	2	3	$2,000	C165

クリスタル

メーカー	名称	タイプ	型式	CYL/最大CYL	価格	ページ
アシュプール	トゥーラ	UP	TU5	20 40	$60,000	201
			TJ5N	40 60	$100,000	
			TU10	60/80	$160,000	
猿紅財団	GZ	P	GZ100	10/30	$20,000	201
			GZ200	20/40	$30,000	
			GZ300	30/50	$50,000	
テクノニクス	アルボス	P	A33Q	10/20	$10,000	201
			A47B	20/30	$18,000	
			A68Z	30/40	$25,000	
北京電脳公司	美細晶	N	紅蘭	5/15	$3,000	201
			青薔薇	10/20	$5,000	
			黒百合	15/25	$10,000	
GMT	アーリマン	N	Ah5	5/10	$2,000	201
			Ah12	10/15	$3,500	
			Ah37	15/20	$7,000	
アシュプール	リリパット	S	SW11	5/10	$1,500	202
			SW18	10/15	$3,000	
			SW18N	15/20	$6,000	
アシュプール	ラトゥーラ	UP	RT2X	30/60	$100 000	C165
			RT2XX	60 80	$200 000	
			RT4X	80 100	$250 000	

メモリ

メーカー	名称	MEM	価格	ページ
アシュプール	パイル60	60	$1,000	202
テクノニクス	ロミュノス4	40	$800	202
トルテック	マーク20	20	$500	202

コネクタ使用機器

メーカー	名称	ENC	MEM	価格	ページ
テクノニクス	アシストモニタ	0		$600	35
テクノニクス・他	キーボード	2		$100	203
エレクラスト・他	カラーモニター	6		$800	203
エレクラスト・他	小型カラーモニター	0		$400	203
猿紅財団・他	偏光型スクリーン	3		$2,000	203
トライクロン	衛星無線機	3		$500	203
北京電脳公司・他	プリンタ	6		$300	203
デンジモン・他	データカードリーダ	2		$300	203
電脳護衛公司・他	個人識別用センサ	4		$7,000	203
アシュプール・他	ホロスキャナ	1		$8,000	204
ウルバン・他	ホロクリスタル	1		$3,000	204
アシュプール・他	ホロプロジェクション	8		$10,000	204
各メーカー	コネクタ・ケーブル			$10	204
GMT	ケビン	5(7)		$1,500	C165
GMT	ディスタンスアラーム	1		$500	C165
各社	無線コネクタ	1		$2,000	C165

スロット使用機器

メーカー	名称	ENC	MEM	価格	ページ
テクノニクス	増設スロット	1		$600	35
アシュプール・他	ジャック=イン用インターフェイス			$1 500	202
アシュプール・他	ジャック=イン用インターフェイスⅢ			$3 000	202
不明	ガード・バスター			$3,000	202
不明	デジタル・マジシャン			$3,000	202
不明	パペッティア			$3,000	202
猿紅財団	ネット・ガーディアンSS			$5,000	202
アシュプール	セキュリティJ9001			$5,000	202
GMT	ミラー・イメージ			$3,000	202
GMT	ガード用スタナー			$8,000	203
クランドラン	VD1000		1,000	$1,800	203
クランドラン	VD700		700	$1,500	203
クランドラン	VD500		500	$1,000	203
ドリーム・ドミナンツ	小型無線機			$300	203
デンジモン・他	アクセスプレート			$500	203
不明	セルフバーン			$6,000	C165
クランドラン	エニグマ			$5,000	C165
ドリーム・ドミナンツ	EMS			$50,000	C165

アシストソフト

メーカー	名称	必要MEM	価格	ページ
アシュプール	サーチ・サポート	5	$200	207
不明	コードワーク・サポート	10	$300	207
アシュプール	Jパルス・サポート	5	$200	207
不明	インターポーズ・ウォッチャー	5	$300	207
トライクロン	サテライト・アイ	5	$100	207
トライクロン	サテライト・アイIR	5	$100	207
不明	マーク・デリート	10	$300	207
不明	ダミー・ヴァイア	10	$300	207
不明	ステルス・コート	20	$1,000	207
不明	ブローアクセラレータ	10	$1,000	C166
不明	オートインタポーズ	10	$500	C166
不明	コードワーク・コンパニオン	30	$1,000	C166
不明	ヴィア・デヴィアス	20	$500	C166
トライクロン	サテライトトレーディング	10	$500	C166

プロテクションソフト

メーカー	名称	必要MEM	価格	ページ
IGIC	アンチハッキング・アラーム	5	$100	208
IGIC	アンチハッキング・アラームII	10	$200	208
北京電脳公司	電路監視	10	$900	208
猿紅財団	サイファー	5	$200	208
アシュプール	ダブルロック	10	$300	208
ガーランド	ラヴァストーム	20	$400	208
テクノニクス	オート・スーパーヴァイザー	20	$500	208
GMT	アンチハッキング・ディテクション	10	$300	208
GMT	ネットシールド	20	$500	208
アシュプール	ホーリーアーマー	20	$700	209
アシュプール	トリプルロック	20	$500	C166
ガーランド	ツナミ	30	$600	C166
ガーランド	ドラゴンスケイル	30	$1 000	C166
GMT	アンチワーム・ディテクション	15	$300	C166
猿紅財団	サイファー2	15	$600	C167

コマンドソフト

メーカー	名称	必要MEM	価格	ページ
不明	データ・レトレーヴァル	5	$100	204
不明	データ・コピー	5	$200	204
不明	データ・ディスラプト	5	$200	204
不明	データ・インターポレイト	5	$300	204
不明	ソフト・リトリーヴァル	5	$200	205
不明	ソフト・コピー	5	$400	205
不明	ソフト・ディスラプト	5	$400	205
不明	ペネトレイション・エイド	20	$1,000	205
不明	インターポーズ・パーティション	10	$300	205
不明	インターポーズ・アラーム	10	$300	205
不明	インターポーズ・ライティング	10	$300	205
不明	インターポーズ・ジャム	10	$400	205
不明	インターポーズ・メカニック	15	$500	205
不明	インターポーズ・アーマメント	15	$500	206
不明	インターポーズ・コントロール	15	$500	206
不明	インターポーズ・サイボーグ	15	$500	206
GMT	ネットブラスター	20	$500	206
アシュプール	ファルシオン	30	$700	206
ガーランド	ロジック・ボム	20	$300	206
ネットキューブ	スワップ・データ	10	$100	206
クロニクル	ブラックホール	10	$200	206
クロニクル	ホワイトホール	10	$300	206
不明	データディザスター	10	$500	C166
ガーランド	ライトニングボルト	40	$1,000	C166

ワームソフト

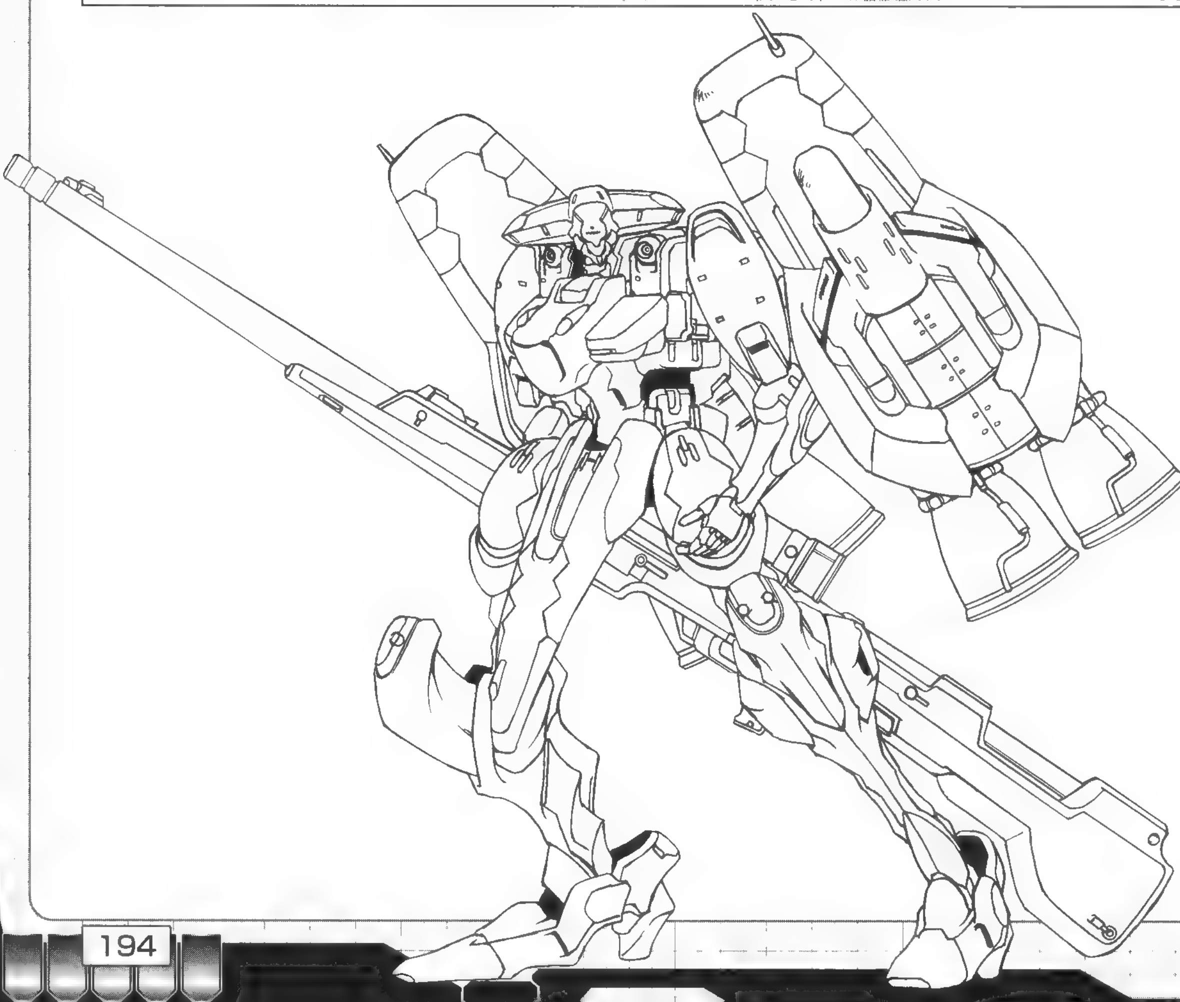
メーカー	名称	必要MEM	価格	ページ
不明	ファイアアント	10	$600	209
不明	ドラゴンフライ	10	$600	209
不明	タランチュラ	20	$800	209
不明	スコーピオン	20	$800	209
不明	キラービー	20	$1,000	C167
不明	ラフィンドラゴン	20	$1,000	C167
不明	ジョロウグモ	30	$1 500	C167
不明	メデューサ	30	$1 500	C167

ユーティリティソフト

メーカー	名称	必要MEM	価格	ページ
アシュプール	マテルフォーム	20	$10,000	209
クロニクル	ピックアップ・ゴシップ	5	$100	209
テンペル	マップガイド	10	$200	209
ユニオン	ハンターズハンドブック	5	$50	209
アシュプール	ドッペルゲンガー	15	$8,000	C167

AI

メーカー	名称	タイプ	ENC	CYL	MEM	SLT	CNT	価格	所持スキル	ページ
アシュプール	アルキメデス Ver 7	S	移動不可	500	100,000	数万〜	数万〜	$100,000,000	〔サイオニクス〕以外を100%で持つ	211
猿紅財団	大岡越前	A	移動不可	300	20,000	数千〜	数千〜	$10,000,000	〔アクション〕、〔コンバット〕、〔サイオニクス〕以外を100%で持つ	211
GMT	μ・ニュートン	A	移動不可	100	10,000	数千〜	数千〜	$5,000,000	〔アクション〕、〔コンバット〕、〔サイオニクス〕以外を100%で持つ	211
エレクトラスト	ゴーレム=DA4	B	20	15	120	2	5	$100,000	〈リパルス〉80%	211
アシュプール	ジェネラリストF型	B	20	15	30	3	4	$70,000	〈一般教養〉60%、〈サーチ〉80%	211
不明	オート・ハッカー	B	15	20	160	2	2	$100,000	〈ハッキング〉100%	211
トルテック	探索エージェント	C	10	5	40	2	2	$10,000	〈サーチ〉80%	211
GMT	火器管制エージェント	C	5	5	40	1	1	$8 000	〈搭載火器〉30%	211
不明	ハッキングエージェント	C	7	5	40	2	2	$15,000	〈ハッキング〉80%	211
アシュプール	ジャベール	A	移動不可	350	18,000	数千〜	数千〜	$12,000,000	〔アクション〕、〔コンバット〕、〔サイオニクス〕以外のあらゆるスキルを100%で持つ	C167
トルテック	ネオ	B	15	20	100	2	2	$120,000	〈空中機動・0G機動〉80%、〈搭載火器〉50%	C167
エレクトラスト	ビショップ	B	10	15	100	3	4	$80,000	〈ドライビング〉60%、〈搭載火器〉60%	C167
不明	マイナ	B	20	30	200	3	4	$150,000	〈ハッキング〉100%	C167
GMT	ポーン	C	7	5	40	2	2	$12,000	〈ドライビング〉30%、〈搭載火器〉30%	C167



アームズデータ

I類

メーカー	名称	口径	ENC	火力	弾数	発射方式	持ち方	信頼性	価格	距離修正0~5	6~20	21~50	備考	ページ
UIZ	ハンディUIZ SMG	9mm	4/1	10(B)	12	A3	片手	B	$600/$6	+40	+10	-10		43
フィラデルアームズ	デリンジャー	.44cal	1/1	-10(B)	2	S/B2	片手	B	$20/$1	-10	-40	-		222
フィラデルアームズ	レディ・デリンジャー	.357cal	1/1	-10(B)	2	S/B2	片手	B	$60/$1	0	-20	-		222
パラメシウム企画	PG5コンパクト	.22cal	2/1	0(B)	3	S	片手	B	$50/$2	+10	0	-40		222
ダリオノフ	TG2080"ゴルバチョフ"	.22cal	2/1	0(B)	3	S	片手	C	$20/$2	0	-10	-50		222
違法業者	ゴルバチョフ・コピー"ゴルビー"	.22cal	2/1	0(B)	3	S	片手	D	$10/$2	-10	-30	-80		222
セブロ	SA/MK-I"ブロンクス"	22cal	3/1	10(B)	8	S/B2	片手	A	$500/$6	+10	0	-40		223
FN	ブローニングFN556	5.56mm	4/2	10(B)	8	S/B2/A3	片手	B	$800/$15	+10	0	-30	距離修正51~100'-80	223
FN	ブローニング"ディアブロII"	9mm	3/1	10(B)	6	S/B2	片手	B	$100/$5	0	-10	-30		223
FN	ブローニング"ディアブロIIF"	9mm	4/1	10(B)	8	B2/A3	片手	B	$200/$6	+10	0	-20		223
ヴァルター・イエーガー	ウォルフG18	9mm	3/1	10(B)	6	S/B2	片手	A	$250/$5	0	-10	-30		223
ヴァルター・イエーガー	ウォルフG18J	9mm	2/1	10(B)	3	S/B2	片手	A	$220/$3	0	-10	-30		223
UIZ	スパイク941R	9mm	3/1	10(B)	3	S/B2	片手	B	$200/$3	+10	0	-20		223
ヴァルター・イエーガー	ウァルターPPK	9mm	1/1	10(B)	3	S	片手	B	$100/$3	+10	0	-30		223
ダリオノフ	PD"ピストレット・ダリオノフ"	9mm	1/1	10(B)	3	S	片手	C	$40/$3	0	-10	-40		223
CALT	SH2043"グランダー"	.45cal	4/1	20(B)	3	S/B2	片手	B	$500/$3	-20	-40	-60		224
ヴァルター・イエーガー	ウォルフG42	.45cal	3/1	20(B)	3	S/B2	片手	B	$600/$3	-20	-40	-60		224
S&V	M119"アトミックマグナム"	.357MAG	3/1	20(B)	2	S/(B2)	片手	A	$200/$1	0	-20	-40		224
S&V	M149"ボディマグナム"	.357MAG	2/1	20(B)	2	S/(B2)	片手	A	$160/$1	0	-30	-70		224
CALT	バイパー 357MAG 6inch	.357MAG	3/1	20(B)	2	S/(B2)	片手	A	$220/$1	0	-20	-30		224
CALT	シティバイパー 357MAG 2.5inch	.357MAG	2/1	20(B)	2	S/(B2)	片手	S	$220/$1	0	-30	-60		224
S&V	M219 6.5inch	.44MAG	4/1	30(B)	2	S/(B2)	片手	A	$300/$1	-20	-30	-50		224
CALT	コブラ.44MAG.	.44MAG	4/1	30(B)	2	S/(B2)	片手	A	$320/$1	-20	-30	-40		224
CALT	.44マグナムオートIII	.44MAG	5/1	30(B)	3	S/B2	片手	B	$500/$2	-30	-50	-70		224
CALT	ピースキャリアー	45CALT	4/1	40(B)	2	S	片手	S	$500/$2	-20	-30	-50		225
CALT	ハインラインスペシャル45C	.45CALT	5/1	40(B)	2	S	片手	A	$1,000/$2	0	-20	-40		225
S&V	エンジェルアーム	.45CALT	5/1	40(B)	2	S/(B2)	片手	A	$2,000/$2	+10	0	-30		225
UIZ	ストライクイーグル	.50AE	5/1	50(B)	3	S/B2	片手	B	$700/$3	-30	-50	-70		225
グインチェスター	M4"アルティマックス"	17mm	4/1	80(BP)	2	S	片手	B	$600/$120	-40	-80	-	〈小火器〉60以上必要	225
ヴァルター・イエーガー	C27ショットピストル	12ゲージ	3/2	75/35(B)	3	S	片手	B	$300/$1	+10	-	-	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	225
ヴァルター・イエーガー	40mmグレネードピストル	40mm	3/1	85/45(E)	1	S	片手	B	$300/$10	0	-20	-40	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	225
GME	タイプJ9	.22cal	3/1	10(L)	6	B3	片手	B	$3,000/$100	+20	0	0		225
東亜銃器	短針銃	40mm	2/1	10(B)	2	S	片手	B	$1,000/$20	+40	-	-	追加被害 シフト1、長距離射撃不可	225
東亜銃器	テイザー100"アイアンショック"	-	2/1	100(S)	2	S	片手	B	$800/$20	+60	-	-	追加被害"スタン、長距離射撃不可	226
東亜銃器	テイザー50"ポケットショック"	-	1/1	50(S)	1	S	片手	A	$600/$15	+50	-	-	追加被害.スタン、長距離射撃不可	226
スタニスワフ・アームズ	MP/VP90	.22cal	2/1	0(B)	4	B2/A3	片手	B	$400/$2	+40	0	0		226
セブロ	SB/C25A"ゴースト"	.22cal	4/1	10(B)	16	S/A4	片手	B	$2,300/$600	+40	+20	0	追加被害 シフト-1	226
CALT	ローランドM11	9mm	3/1	10(B)	12	B2/A4	片手	B	$200/$6	+20	0	-20		226
UIZ	マイクロUIZ	9mm	3/1	10(B)	8	B2/A4	片手	A	$300/$5	+20	-10	-30		226
ダリオノフ	Yz45"キラービー"	9mm	3/1	10(B)	8	B2/A3	片手	C	$100/$5	+20	0	-20		226
スタニスワフ・アームズ	SMG/JP9"スニークアタッカー"	.22cal	5/1	0(B)	28	S/B2/A3	片/両	B	$600/$20	+40	+20	0		226
ヴァルター・イエーガー	BD7 Z4	9mm	5/1	10(B)	16	S/B2/A3	片/両	B	$500/$10	+40	+20	0		226
ヴァルター・イエーガー	BD7 SZ5"ダイハード"	9mm	5/1	10(B)	16	S/B2/A3	片/両	B	$520/$10	+40	+20	0		227
ヴァルター・イエーガー	BD7 KZ4"クルツ"	9mm	4/1	10(B)	12	S/B2/A3	片/両	B	$450/$6	+40	+20	-10		227
UIZ	ミニUIZ SMG	9mm	4/1	10(B)	12	B2/A3	片/両	B	$500/$6	+40	+20	0		227
スタニスワフ・アームズ	SMG/SR"スーパーロッド"	9mm	3/1	10(B)	16	A4	片手	B	$600/$5	+20	0	-20		227
CALT	ゲイボルグSMG	.45cal	5/1	20(B)	16	B2/A3	片/両	B	$500/$16	+30	0	0		227
東亜銃器	ソニック60"ウェーブバスター"	-	3/1	65/35(I)	1	S	片手	A	$1,200/$20	+60	-	-	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	227
FN	ブローニング"ディアブロIコマーシャル"	9mm	2/1	0(B)	3	S/B2	片手	B	$80/$3	+10	0	-20		C168
ヴァルター・イエーガー	ヴァルターP55	9mm	3/1	10(B)	6	S/B2	片手	S	$350/$5	0	-5	-30		C168
ストーム・クーガー	クーガーKP45	.45cal	3/1	20(B)	3	S/B2	片手	B	$400/$3	-10	-35	-60		C168
ストーム・クーガー	スーパー・グレイホーク	.50Linebaugh	5/1	60(BI)	2	S/B2	片手	A	$1,500/$3	-40	-60	-80	〈小火器〉60以上必要	C168
ラインネーブル	ヴァンプ	13mm	6/1	80(BP)	3	S/B2	片手	A	$2,500/$20	-30	-50	-70		C168
GME	タイプJ14	.22cal	5/1	40(L)	8	S/B3	片手	A	$10,000/$1,000	+20	0	0		C168
ダリオノフ	PP-50M	9mm	5/1	10(B)	12	A3	片/両	C	$400/$6	+40	+20	-10	〈小火器〉60以上あれば発射まで1ラウンド	C168
GME	オプティカ・ミニ	22cal	6/1	40(L)	12	S/B3/A6	片/両	A	$20,000/$2,000	+20	0	0		C168

II類

メーカー	名称	口径	ENC	火力	弾数	発射方式	持ち方	信頼性	価格	命中修正1~10	11~20	21~50	51~100	備考	ページ
FN	MPASII	12ゲージ	5/1	75/35(B)	3	S	両手	B	$550 $2	+30	-	-	-		45
CALT	M85ライフル	5.56mm	6/2	20(B)	12	S B2 A3	両手	B	$800 $20	+20	0	-10	-30		227
FN	ブローニングFN-ZIG	5.56mm	6/2	20(B)	12	S B2 A3	両手	B	$800 $20	+20	0	-10	-30		227
ダリオノフ	DAR"ダリオノフアサルトライフル"	5.45mm	6/2	20(B)	12	S/B2 A3	両手	C	$500 $100	+20	0	-30	-80	追加被害 シフト1	228
UIZ	ゴリラAR	5.45mm	6/2	20(B)	12	S/B2 A3	両手	B	$1,200 $100	+20	0	-10	-30	追加被害 シフト1	228
ラインネーデル	CUG タイプ22"クルベルナ"	5.56mm	5/2	20(B)	12	S A3	片手	B	$1,200 $20	+10	0	-10	-30		228
ヴァルター・イエーガー	Z3	7.62mm	7/2	30(B)	6	S B2	両手	B	$500 $20	+10	0	-30	-80		228
FN	ブローニングFN-SAL	7.62mm	7/2	30(B)	6	S B2 A3	両手	B	$800 $20	+10	0	-30	-80		228
FN	ブローニングFN-MERC	7.62mm	7/2	30(B)	4	S B2 A3	両手	B	$1,000 $20	+10	0	-30	80		228
FN	ブローニングバトルライフルII	7.62mm	7/2	30(B)	4	S/B2 A3	両手	B	$1,400 $30	+20	0	-20	-60		228
FN	FNスナイパーライフル	7.62mm	7/1	30(B)	2	S	両手	A	$500 $5	0	0	-20	-20		228
UIZ	ゴリラ・スナイパーライフル	7.62mm	6/2	30(B)	6	S	両手	B	$1,000 $20	0	0	-20	-20		228
ヴァルター・イエーガー	ヴァルターSR50	7.62mm	6/1	30(B)	2	S	両手	B	$6,000 $6	0	0	-10	-20		229
ウインチェスター	PS-2"ウインチェスタースナイパー"	7.62mm	7/1	30(B)	2	S	両手	S	$5,000 $5	0	0	0	-10		229
FN	ブローニングFN-MAS	5.56mm	6/2	40(B)	12	S B2 A4	両手	B	$1,200 $200	+30	+10	0	-30	追加被害 シフト-1	229
ウインチェスター	コンバット・ショットガン	12ゲージ	6/2	75/35(B)	3	S	両手	A	$400 $2	+30	-	-	-	長距離射撃不可, 爆発物ルール参照	229
FN	MPAS	12ゲージ	6/2	75/35(B)	3	S	両手	A	$600 $2	+40	-	-	-	長距離射撃不可, 爆発物ルール参照	229
ヴァルター・イエーガー	CAW48	12ゲージ	6/3	75/35(B)	4	S/A2	両手	B	$800 $4	+40	-	-	-	長距離射撃不可	229
ヴァルター・イエーガー	CAW100コンビネーション	12ゲージ	3/1	75/35(B)	1	S	両手	B	$300 $1	+20	-	-	-	長距離射撃不可, 爆発物ルール参照	229
セプロ	MR MK-2"ゴング マグナム"	47cal	6/1	40(B)	4	S A2	両手	B	$1,200 $10	0	0	-30	-60	オート射撃は、火器60以上	229
CALT	ヘアバスター ショットガン	10ゲージ	8/2	85/45(B)	3	S	両手	A	$1,000 $4	+20	-	-	-	長距離射撃不可, 爆発物ルール参照	229
セプロ	MR MN-23"クォラル"	47cal	6/2	45/25(I)	4	S	両手	A	$1,500 $200	+90	-	-	-	長距離射撃不可	230
GME	タイプC"プロレイザー"	22cal	6/1	40(L)	8	S/B3 A4	両手	S	$10,000 $1,000	+30	+10	0	0		230
ウインチェスター	M1"低反動APガン"	17mm	5/3	80(BP)	2	S	両手	B	$800 $160	-40	-60	-	-		230
ウインチェスター	M3"APカービン"	17mm	6/3	80(BP)	4	B2 A3	両手	B	$1,600 $320	-20	-40	60	-		230
東亜銃器	スタンガン"ミリー"	20mm	8/3	100(I)	3	S	両手	B	$1,400 $160	+60	+20	-	-	追加被害 スタン 長距離射撃不可	230
東亜銃器	SS-01"キラーホーン"	-	4/2	65/35	1	S	両手	A	$5,000 $20	+60	-	-	-	長距離射撃不可	230
スタイガー	UR"ユニバーサル ライフル"	5.56mm	5/2	20(B)	12	S A3	両手	B	$1,700 $20	+20	0	-10	-30		C169
スタイガー	UR 9mmカービン	9mm	4/2	10(B)	12	A3	片・両	B	- $10	+40	+20	0			C169
ヴァルター・イエーガー	Z22	5.56mm 20mm	6/2・1	20(B)・75/35(E)	12・4	S B2 A3・S	両手	B	$2,000 $20 $50	+20・0	0・0	-10・-30	-30・-50		C169
ダリオノフ	DAPS	5.66mm	6/2	20(B)	12	S A3	両手	C	$1,500 $30	+20	0	-30	-80		C169
FN	ブローニングFN-APS	5.56mm	6/2	40(B)	12	S B2 A4	両手	B	$1,600 $200	+30	+10	0	-30	追加被害 シフト-1	C169
東亜銃器	トルペート6"エレクトラ"	20mm	8/6	60(E)	6	S	両手	B	$1,600 $600	0	+10	+10	0		C169
ゼプロ	SB SR-1"フォーサイズ"	22cal	7/2	40(B)	12	S B2/A4	両手	B	$1,300 $200	+30	+10	0	-30	追加被害 シフト-1	C169
GME	MPLS	5.56mm	6/2	60/90(L)	18	S/B3 A6	両手	A	$25,000 $2,500	+30	+10	0	0		C169

Ⅱ類特殊データ

FN ブローニングFN-MAS 5.56mmフレシェット弾
シフト-1の追加の被害を得る。

ヴァルター・イエーガー CAW48 ショットガン用弾種

弾の種類	火力	1~10	11~20	21~50	51~100	追加被害	価格	弾数
12G散弾	75/35(B)	+40	-	-	-		$2	4
12Gスラッグ弾	60(B)	0	-	-	-		$8	4
12Gバーンズ弾	40(B)	+20	0	-20	-60		$80	4
12GAP弾	50(B)	+20	0	-20	-20	シフト-1	$300	4
12Gワイヤー弾	10(C)	+40	-	-	-		$100	4
12Gゴムスタン弾	45/25(I)	+90	-	-	-	スタン	$100	4
12G00バック弾	55/25(B)	+40	-	-	-	シフト1	$50	4
曳光弾入り散弾	75/35(B)	+50					$16	4

これらの弾丸はENC 2とする。

セプロ MR MN-23"クォラル" クォラル用弾種
ゴムスタン弾 銃器のデータはこの弾にあたる 爆発物ルールを参照のこと（追加被害 スタン）
ガス弾 催涙 催眠の2種のガスがあり、命中した場所を中心として半径5mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある。対象はWL15、または25のARロールのチェックをしなければならない。1発$50、ENC 1。
発信弾 発信機を撃ち込む 範囲は50km 1発$100、ENC 1。
麻酔弾 人間なら1分くらいで眠りに落ちる。1発$30、ENC 1。

Ⅲ類特殊データ

東亜銃器 ソリッドシューター"スーパー6" ソリッドシューター用弾種
グレネード弾 火力85/45(E)の固定ダメージの爆発物。火力85の中心部は直径4m、最大効果半径は12m。主に対人用。
AT弾 高熱のテルミット弾で、火力は100(BH) 主に対物用。
ガス弾 催涙 催眠の2種のガスがあり 命中した場所を中心として半径15mの範囲に1ターンだけ各々の効果がある 対象は精神抵抗のSR12に成功しないと行動不能になる。
スモーク弾 味方に向けて撃ち サポートするものである 効果はCSOと同じ
信号弾 空に向けて撃てば信号弾となる。
フラッシュボム弾 1ターンの間 強烈な光を発する。夜間に使用すれば、まともにそれを見た者は1D10ターンの間行動不能になり、ノクトビジョンなどは壊れる。また各種光学センサーも、1D10ターンは使用不可。

東亜銃器 ポケットバズーカ"ハンディバズ88"
ポケットバズーカ用弾種
グレネード弾 火力75/35(S)の固定ダメージの爆発物。火力75の中心部は直径2m、最大効果半径は6m。
AT弾 高熱のテルミット弾で、火力は80(BH) 主に対物用

特殊弾データ

ペイント弾 ダメージなし さまざまな色、匂いを発する 弾価格はそのまま。
テフロン弾 火力が+10され、シフト-1の追加被害を得る 弾価格は5倍となる。
シルバーチップ弾 追加被害としてシフト1を得る 対メカニック 対物は除く 弾価格は5倍となる。
フレシェット弾 火力が+20され、シフト-1の追加被害を得る 弾価格は10倍となる。
フランジビリティー弾 シフト2の追加被害を得る 対メカニック、対物は除く 弾価格は10倍、違法品。
曳光弾 発射方式がAの武器のみ入れられる。命中率が+10%されるが、射撃位置が相手にばれてしまう。弾価格は2倍
麻酔弾 銃口に取りつけて発射方式Sで撃ち出す。人間なら1分くらいで眠りに落ちる。1発$30。
これらの特殊弾は9mm、Cal45、5.56mm、7.62mmの各口径に存在する。

Ⅲ類

メーカー	名称	口径	ENC	火力	弾数	発射方式	持ち方	信頼性	価格	距離修正1~20	21~50	51~100	101~200	備考	ページ
ラインネーデル	LMG42	7.62mm	13 2	30(B)	8	A5	両手	B	$2,300 $60	+60	+40	0	−50		39
CALT	L86ライトマシンガン	5.56mm	10/2	20(B)	8	A6	両手	B	$1,700/$20	+40	+10	−20	−80		231
FN	ブローニングFN-SSW	5.56mm	8/2	20(B)	8	A6	両手	B	$2,000/$30	+40	+10	−20	−80		231
ラインネーデル	LMG32	7.62mm	12/2	30(B)	8	A5	両手	B	$2,000/$50	+50	+30	0	−60		231
CALT	M90マシンガン	7.62mm	12/2	30(B)	8	A5	両手	B	$2,000/$50	+50	+30	0	−60		231
ダリオノフ	DM"ダリオノフ・マシンガン"	7.62mm	10/2	30(B)	8	A5	両手	C	$1,200/$50	+30	+10	−20	−80		231
FN	ブローニングFN-HMG	12.7mm	30/3	50(B)	12	A6	両手	B	$5,000/$1,000	+40	+30	0	−30	追加被害.シフト1	231
FN	ブローニング"FN-HSR"	12.7mm	10 2	40(B)	3	S	両手	B	$10,000/$200	0	−10	−20	−30	追加被害 シフト1	231
FN	ブローニング"FN-HSRⅡ"	12.7mm	8 2	40(B)	3	S	両手	B	$14,000/$200	0	−10	−20	−30	追加被害:シフト1	231
UNICORN	D20"サイボーグライフル"	20mm	20/4	70(B)	8	B2/A4	両手	B	$6,000/$700	0	−30	−20	−	追加被害:シフト2	232
UNICORN	D20W"ラピッドファイヤー"	20mm	25/4	70(B)	8+1	B2/A4	両手	B	$10,000/$600	0	−30	−80	−	追加被害:シフト2、ATライフル弾使用可	232
UNICORN	D21"サイボーグライフルⅡ"	20mm	14/4	70(B)	8	B2/A4	両手	B	$10,000/$700	+10	0	−20	−	追加被害:シフト2	232
UNICORN	D22"サイボーグライフルⅢ"	20mm	22/4	70(B)	8	S	両手	A	$24,000/$700	+20	+10	−10	−	追加被害:シフト2	232
東亜銃器	火炎放射器"ファイヤーボンバー"	30mm	10 6	95(F)	4	S	両手	B	$400/$10	0	−60	−	−	長距離射撃不可	232
東亜銃器	強化型火炎放射器"プラネットボンバー"	30mm	18/10	125(F)	8	S	両手	B	$1,000/$20	+20	−40	−	−	長距離射撃不可	232
グインチェスター	M2"ATライフル"	17mm	15/3	90(BP)	10	S	両手	B	$2,400/$1,000	0	+30	−80	−		232
グインチェスター	M2-SAT"パイルバンカーカスタム"	17mm	18/3	90(BP)	10	S	両手	B	$4,000/$1,000	0	−20	−60	−		232
ラインネーデル	GAT/M134	7.62mm	20/8	30(B)	8	A6	両手	B	$10,000/$300	+60	+40	+20	0		232
東亜銃器	ソリッドシューター"スーパー6"	84mm	8/6	各種	6	S	両手	B	$1,000/$120	0	−30	−50	−100	長距離射撃不可	233
東亜銃器	ロケットランチャー"ハイパーバズーカ"	84mm	7/1	各種	1	S	両手	A	$400/$20	0	−20	−40	−80		233
東亜銃器	ポケットバズーカ"ハンディバズ88"	60mm	5/4	各種	4	S	両手	B	$1,000/$72	0	−30	−50	−100	長距離射撃不可	233
FN	ライフルグレネード	40mm	3	85/45(E)	1	S	両手	B	$50	0	−40	−60	−	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	233
ヴァルター・イエーガー	40mmグレネードランチャー	40mm	4/1	85/45(E)	1	S	両手	A	$300/$10	0	−30	−50	−	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	233
CALT	G125グレネードランチャー	40mm	3/1	85/45(E)	1	S	両手	B	$300/$10	0	−40	−60	−	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	233
ヴァルター・イエーガー	ショットグレネードランチャー	40mm	7/6	85/45(E)	6	S	両手	A	$1,500/$60	0	−30	−50	−	長距離射撃不可、爆発物ルール参照	233
パトリック・ピストル	オートグレネーダー"シカゴ・ボマー"	40mm	18/12	85/45(E)	12	B2/A6	両手	B	$7,000/$120	0	−30	−50	−80	長距離射撃不可	233
ハイフォン ファイアーアームズ	75mmRPG"ワイバーン"	105mm	14	100(E)	1	S	両手	A	$1,000	−	−60	−90	−150	長距離射撃不可	233
東亜銃器	ネット20"フィッシャーマン"	84mm	20/3	−	3	S	両手	A	$2,500/$120	0	−	−	−	長距離射撃不可	234
GME	ディフェンダー6000-NA	5.56mm	10/3	40(L)	8	A5	両手	C	$60,000/$2,500	+50	+40	0	0		234
GME	XSR59 ポジトロンライフル	20mm	25/5	120(L)	3	S	両手	B	$300,000/$10,000	0	0	0	0		234
CALT	M82スナイパーライフル	50BMG	10/2	40(B)	4	S	両手	B	$13,000/$200	0	0	−10	−20		C170
ラインネーデル	PAK30S"ノーライフキング"	30mm	20/2	100(BPH)	1	S	両手	B	$20,000/$200	−50	−10	−20	−40	追加被害 シフト2	C170
ハイフォン ファイアーアームズ	75mmTPD"シードラゴン"	75mm	14	100(IE)	1	S	両手	A	$1000	−10	+10	0	−20		C170
東亜銃器	魚雷弾頭	84mm	1	85/45(E)	1	A	両手	A	$100	−10	+10	0	−20		C170
GME	タイプR"ポジトロンランチャー"	20mm	22/6	120(L)	3	S	両手	A	$450,000/$15,000	−10	+10	+10	0		C170

Ⅴ類

メーカー	名称	火力	弾数	発射方式	持ち方	ENC	信頼性	価格	射程	備考	ページ
各社	手榴弾	85/45(B)				1	B	$5	投擲ルール準拠		234
各社	スタングレネード	特殊				1	B	$10	投擲ルール準拠		234
各社	フラッシュグレネード	特殊				1	B	$15	投擲ルール準拠		235
各社	催涙ガス手榴弾	特殊				1	B	$10	投擲ルール準拠		235
各社	ゴム手榴弾	45(I)				1	B	$10	投擲ルール準拠	追加被害:スタン	235
東亜銃器	ブロウガン	−20(B)	1	S	片手	2	B	$2/$1	10m		235
シース	スペツナズナイフ	7(C)	1	S	片手	1	B	$5	10m		235
ヴォルフガング	スタンロッド	−10(S)	1	S	片手	4	B	$600	10m	追加被害.スタン	235
東亜銃器	レザーディスク	4(C)		S	片手	2	B	$8	10m		235
東亜銃器	単分子カード	10(C)		S	片手	1	S	$1,000	10m		235
東亜銃器	APボウ	75(BE)		S	両手	6/1	B	$50/$1	40m		235
東亜銃器	ボウガン	−10(B)	1	S	片/両	4/1	B	$30/$1	20m		236
東亜銃器	リピーター	−10(B)	4	S B2	片/両	5/4	C	$50/$4	20m		236
東亜銃器	スリング	−20(I)	1	S	両手	1	B	$1	10m		236
GME	Xレイ手榴弾	特殊				1	B	$100	投擲ルール準拠		C170
パラメシウム企画	電磁スマートボール	95/65(S)				1	B	$2,000	投擲ルール準拠		C170

VI類

メーカー	名称	火力	受け	持ち方	ENC	信頼性	価格	備考	ページ
ヴォルフガング	ファイティング・ナックル	3( )	0	片手	1	A	$5		236
パラメシウム企画	スタンナックル"ショックさん"	3(S)	0	片手	2	B	$500	追加被害:スタン	236
ストライカー	単分子ナックル"カイザー"	10(I)	0	片手	1	S	$3,000		236
ベック	#110ポケットハンター	3(C)	0	片手	1	A	$1		236
グリフィン	M770 コンバットナイフ	5(C)	10	片手	1	A	$50		236
シース	ボウイ・ナイフ	4(C)	10		1	A	$30		236
FN	タクティカルナイフ	4(C)	0	片手	1	A	$40		236
ストライカー	単分子ナイフ"ネメシス"	12(C)	0	片手	1	S	$3,000		237
シース	狩猟刀	7(C)	10	片手	3	A	$300		237
グリフィン	ジャイアントククリ	8(C)	10	片手	3	A	$400		237
ストライカー	単分子クロー"バルログ"	15(C)	10	片手	1	S	$4,000		237
KENGO	現代刀	30(C)	20	片/両	7	A	$30,000		237
東亜銃器	仕込み刀	30(C)	20	片/両	7	A	$35,000		237
クラウド荒木刀剣商会	銘刀	40(C)	20	片/両	7	S	$300,000		237
GME	レーザーブレードEPX	60(CL)	0	片/両	5	B	$50,000		237
GME	レーザーサイズD-EPX	70(CL)	20	両手	9	B	$70,000		237
グリフィン	高周波ブレード	50(C)	20	両手	7	B	$20,000		237
グリフィン	マルチ・ハチェット	5(CI)	10	両手	2	A	$50		237
ヴォルフガング	ファイティング・アックス	10(CI)	10	両手	4	A	$30		237
ヴォルフガング	警棒	4(I)	10	片手	3	A	$20		238
パラメシウム企画	スタンスティック"ビリットさん"	0(IS)	0	片手	2	A	$300	追加被害:スタン	238
スタンフォード	スタンサーベル	12(IS)	20	片手	8	A	$500	追加被害:スタン	238
FN	フーリガン・ツール	7(I)	10	両手	3	A	$10		238
ヘッケラー発動機	チェインソー	40(C)	10	両手	8	A	$500		238
バーガー	大ばさみ	30(C)	10	片手	6	A	$200		238
ヘッケラー発動機	大型ドリル	35(CP)	10	片手	8	A	$300		238
TAMAYA	モーターツール	5(C)	0	片手	1	A	$50		238
–	ワイヤー	5(I)	0	両手	1	B	–		238
ストライカー	単分子ワイヤー"ヴァイス"	20(C)	0	片手	1	S	$1,000		238
–	チェーン	7(I)	10	片手	2	B	–		238
グインチェスター	パイルバンカー	100(IP)	10	特殊	7	A	$1,600		238
ストライカー	単分子ソード"ヴェクター"	20(C)	20	片手	5	S	$6,000		C171
ヴォルフガング	ジェットハンマー	40(I)	10	両手	10	B	$1,000/$20		C171

VII類

メーカー	名称	火力	ENC	信頼性	価格	備考	ページ
各社	指向性対人地雷	85(BI)	6	B	$400		239
各社	対戦車地雷	105(E)	7	B	$100		239
各社	吸着地雷	75(E)	5	B	$100		239
各社	TNT爆薬	1kgで95(E)、以後3kgごとに+10	4(1kgごと)	A	$200(1kgごと)		239
東亜銃器	リボム	1mで30(E)、以後1mごとに+5	1	A	$50		239
各社	静電気地雷	60(S)	6	B	$400	追加被害:スタン、転倒	C171
各社	ポップアップ式地雷	75/50(BI)	6	B	$400		C171

防具類

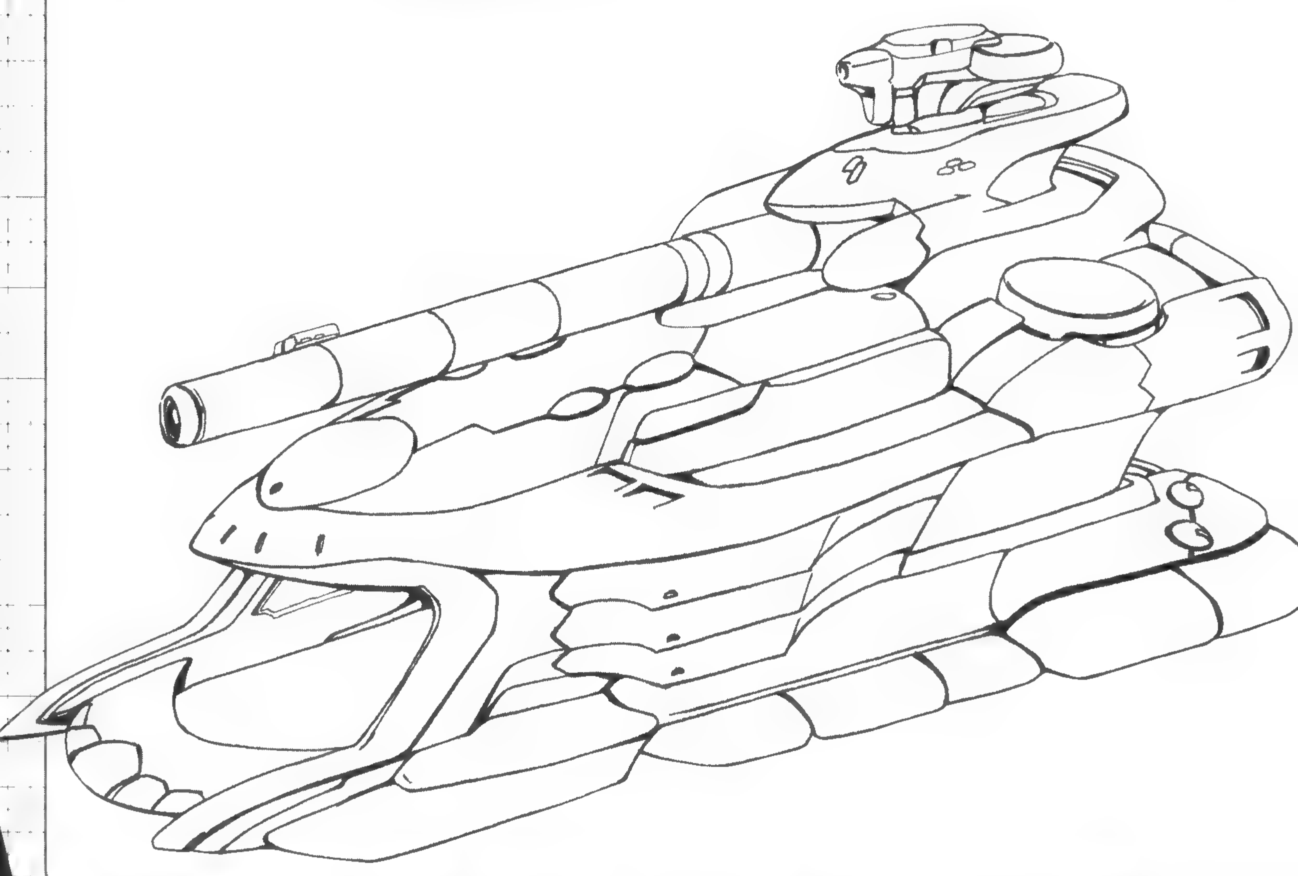
名称	ENC	装甲	効果箇所	対効果	価格	解説	ページ
センサースーツEX	0	A20/9	胴、腕、脚	B、C、I、F、S	$250	センサースーツの強化版。	33
コンバットグローブ	2	A30/7	腕	B、C、I、F	$350	腕と拳をガードする軍用グローブ。	39
カメレオンスーツ	2	A10/9	胴、腕、脚	B、F	$1,000	熱光学迷彩システムつきスーツ。〈偽装・カモフラージュ〉にSR4の修正。	41
スキン・ガード	0	A10/9	胴、腕、脚	B、F	$1,000	素肌に見えるほどの極薄の特殊繊維で全身をカバーするアンダーウェア。他のアンダーウェアとの重ね着はできない。	240
対弾アンダーウェア	0	A10/7	胴	B	$50	対弾効果のあるアンダーウェア。他のアンダーウェアとの重ね着はできない。	240
ファイバースーツ	1	A20/7	胴、腕	B	$50	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られた服。さまざまなデザインがある。他のスーツとの重ね着はできない。	240
ファイバースーツ(袖なし)	0	A20/7	胴	B	$50	ファイバースーツの袖がないタイプ。やや軽め。他のスーツとの重ね着不可。	240
ジャンプスーツ	1	A10/9	胴、腕、脚	B、F	$100	防弾/耐火性能のあるツナギ。他のスーツとの重ね着はできない。	240
耐Gスーツ	2	A20/9	胴、腕、脚	B、F、I	$200	パイロットやレーサーがよく着用する耐G/耐火ツナギ。ヘルメットと合わせて使用すれば機密性も保持できる(対効果に"R"が追加される)。他のスーツとの重ね着はできない。	240
センサースーツ	0	A10/9	胴、腕、脚	B、F、I	$200	コンバットシェルに搭乗するときに着用する服。耐G効果もある。通信機つき他のアンダーウェアやスーツとの重ね着はできない。	240
アーマースーツ	2	A30/6	胴	B、C、I	$1,000	曲面成形された強化プラスチックなどを使用した服。他のスーツとの重ね着はできない。	240
防弾ベスト	1	A20/8	胴	B	$50	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られたベスト。他のベストとの重ね着はできない。	240
防刃ベスト	1	A20/6	胴	C	$50	防弾よりも防刃に重点をおいたベスト。他のベストとの重ね着はできない。240	240
防弾・防刃ベスト	2	A20/6	胴	B、C	$100	防弾ベストに特殊ポリマーコーティングをかけてさらに防刃の効果も持たせたベスト。そのぶん重量がある。他のベストとの重ね着はできない。	240
アーマージャケット	4	A40/7	胴	B、C、I	$500	胴体前後面を覆うようにチタン合金のプレートを入れたアーマー。他のジャケットと重ね着はできない。	240
ファイバージャケット	3	A30/8	胴、腕	B、F	$100	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られた背広やジャケットなど。他のジャケットと重ね着はできない。	240
ファイバーコート	5	A30/6	胴、腕、脚	B、C、I、F	$700	アラミド繊維などの防弾効果の高い繊維で作られたコート。部分的にアーマープレートが縫い込んである。	240
ファイバー白衣	4	A50/6	胴、腕、脚	B、C、I、E、F、S	$5,000	最新の繊維技術によって作られた研究者向けの特殊白衣。コート扱いとなるので、コートとの重ね着はできない。	240
ファイバーヘルメット	1	A50/6	頭	B、C、I、F	$150	通信機つきのヘルメット。	240
ファイバーヘルメット(フェイスつき)	1	A50/8	頭	B、C、I、F、R	$200	防弾フェイス・シールドつきのファイバーヘルメット。	240
スペクトラグローブ	1	A20/9	腕	C、F	$100	耐火・耐摩擦・防刃グローブ。着用したまま機械操作もおこなえるフィットタイプ。	240
アーマーブーツ	3	A40/7	脚	B、C、I、F	$500	膝から下を完全にカバーする。	240
スペクトラブーツ	2	A20/9	脚	C、F	$100	底部は特殊ポリマー製で音を立てない。野戦用、市街地用、女性用などタイプもさまざま。	240
ファイバーメイド服	2	A50/6	胴、腕、脚	B、C、I、E、F、S	$6,000	メイド用のユニフォーム型スーツ。	C171
Gジャケット	2	A40/7	胴、腕	B、C、[illegible]	$6,000	宇宙用ジャケット。	C171
ファイバーハット	0	A10/5	頭	B	$50	防弾効果のある帽子。	C171
強化安全ヘルメット	0	A20/5	頭	B、C、I	$100	強化プラスチック製ヘルメット。	C171
タクティカルヘルメット	2	A60/8	頭	B、C、I、E、F、S、R	$1,000	通信機能、および情報表示装置つきヘルメット。	C171

オートプロテクター

メーカー	名称	ENC	STR	REF	装甲	対効果	特殊装備	価格	ページ
オムニカ	CQ7000B"コマンドウ"	8	+7	+3	A60/6	B、C、I、E、R	IRビジョン(P248)、ヴィジュアル・エンハンサ(P248)	$10,000	241
ワイズアメリカ	A-SA40"ハイブリッド"	7	+5	±0	A40/7	B、C、I、E、R	ヴィジュアル・エンハンサ(P248)	$6,000	241
ワイズアメリカ	A-HA45"ハードボーラー"	10	+10	−2	A80/6	B、C、I、E、F、R	IRビジョン(P248)	$8,000	241
クロノゴル	GA-25C"ワイアードギア"	5	±0	+8	A30/4	B、C、I、E、R	片手格闘用クロー	$7,000	241
ルノアール	PB-49SM"パニテクター Ver.2.1"	3	+10	+10	A70/9	B、C、I、L、E、R	CSS×2(P250)、カフミサイル((小火器)、火力40(I)、命中修正+10、20mまで、左右に1発ずつ)	$28,000	241
オムニカ	FD9000M"オクスタン"	14	+12	−3	A80/8	B、C、I、E、R	武装アタッチメント	$10,000	241
Project VAP	XBC2155F"ベアキャット"	5	+6	+4	A70/5	B、C、I、E、R	IRビジョン(P248)、ブースター・レッグ(P245)、ヴィジュアル・エンハンサ(P248)	$27,000	241
ワイズジャパン	MPD-γ"プロウスペリアI"	11	+3	+2	A50/5	B、C、I、E、R	高周波ブレード(P237)、GAT/M134(P232)	$45,000	241
東セラ	GT45"戦鬼"	10	+12、+24(2ターン)	±0	A80/8	B、C、I、E、R	パイルバンカー(右腕)	$13,000	C172
オムニカ	CG2000D"マークIV"	2	+2	+1	A20/9	B、C、I、E、R	オキシジェンタンク、偏光バイザー	$2,000	C172
グリフィス	M-19e"コスモニアe"	14	+8	+4	A60/8	B、C、I、E、F、L、S、P、H、R	姿勢制御バーニア	$22,000	C172
ワイズアメリカ	A-MA47"ウィンドウェーブ"	4	+2	±0	A40/8	B、C、I、E、R	酸素タンク、ハイドロザック	$6,500	C172
クロノゴル	DL-66SK"ザ・ドリルテクター"	10	+10	+10	A70/9	B、C、I、E、L、R	大型ドリル、ロケットブースター	$30,000	C172
佐川農器	QD727/V1"蜻蛉"	4	+2	+4	A30/4	B、C、I、E、R	自動伸縮ハングライダー、手首スモーク弾、CSS	$7,000	C172
パラメシウム企画	US0800"ファントムさんII"	5	+4	+2	A40/7	B、C、I、E、R	ブースター・レッグ	$12,000	C172
Project VAP	BC2159F"ファントムII"	5	+14	+12	A80/9	B、C、I、E、F、L、S、P、H、R	オートチェンジ式ブースター・レッグ、展開式ハングライダー、羽根飾り型ECMポッド IRビジョン、サウンド・エンハンサ。単分子ワイヤー メーザーナイフ(小型の高周波ブレード。火力:30(C)、受け:-10、耐久性:8。4ターン使用可。(ナイフコンバット)で使用)	$100,000	C172

武器オプション

名称	ENC	価格	解説	ページ
狙撃スコープ	0	$500	狙撃のみに使用可能な光学サイト。一度取りつけたスコープは銃に合わせて調整されるので、戦闘中に他の銃につけ替えることはできない。有効範囲は500mで、有効範囲内であれば命中率に+30される。他のスコープと併用できない。	242
高精度狙撃スコープ	0	$600	有効範囲が1,000mまである狙撃スコープ。命中率に+30される。他のスコープと併用できない。	242
ヘルゾント照準器	1	$5,000	目標までの距離や重力、風の影響までをも計算して、着弾点を照準器内に赤いドットで写し出す超高性能狙撃用スコープ。有効範囲1,000mで、命中率に+50される。他のスコープと併用できない。	242
画面増幅スコープ	1	$2,000	光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って暗闇を見渡せる。ただし、逆に強い光に弱い。有効範囲は200mで、夜間のペナルティが無効となる。この装備はフレアによって無効化されてしまう。他のスコープと併用できない。	242
赤外線スコープ	1	$700	相手がIR(赤外線)を放射していなければ見ることはできない。逆に隠れている相手でも、熱を放射していればある程度見つけだすことができる。有効範囲80mで、夜間のペナルティが無効となる。この装備はフレアによって無効化されてしまう。他のスコープと併用できない。	242
レーザーサイト	0	$1,500	レーザー光線を相手に当てて命中率をあげる。精度は高いが、銃口の向いている場所を示してしまうという欠点がある。Ⅲ類までのどのようなものにでもつけられる。有効範囲は100m、命中率に+20される。他のレーザーサイトと併用できない。	242
不可視レーザーサイト	0	$1,500	肉眼では見えないレーザー光線を相手に当てる。画面増幅スコープで見ると、白いドットが浮き上がる。Ⅲ類までのどんなものにでもつけられる。したがって、必ず画面増幅スコープと組み合わせなければならない。有効範囲は100m、命中率に+20される。他のレーザーサイトと併用できない。	242
ガンライト	0	$20	Ⅰ、Ⅱ類の銃に取りつけられる小型のライト。有効範囲は10mで、夜間のペナルティが無効となる。	242
コンパクトガンカメラ	0	$150	銃に取りつけられる小型のビデオカメラ。	242
共通サイレンサー	0	$20	Ⅰ、Ⅱ類の銃につけることができる。発射音を消すことができる。	242
共通フラッシュハイダー	0	$20	Ⅰ、Ⅱ類の銃につけらることができる。発射炎を消す。火点を見破られないようにするスナイパーの必需品。	242
スペシャルケース	4/5	$30	アタッシュケースの取っ手の内側にトリガーがつけられ、ケースを開けることなしに中に収納したENC4以下の火器(主にSMG)で射撃をおこなうことができる。手に下げたまま使う場合は照準装置がないため(命中修正に−30)、普通は曳光弾を装填して使用するか、ケースにホークアイのコネクタをつけて使用する。空のスペシャルケースのENCは4、中に火器を入れた場合は火器自体のサイズに関わらず、ENCは5となる。	242
スペシャルギターケース	7/8	$50	スペシャルケースのギターケース版。ENC7以下の火器を収納できる。手に下げたまま使う場合は照準装置がないため(命中修正に−30)、普通は曳光弾を装填して使用するか、ケースにホークアイのコネクタをつけて使用する。ギターケースごと構える場合は距離修正はそのまま。空のスペシャルギターケースのENCは7、中に火器を入れた場合は火器自体のサイズに関わらず、ENCは8となる。	242
クロス・バニッシャー	10/特殊	$300	射撃時に変形するハイ=チョバムアーマー製の十字架の上下に、ENC12以下の火器と、ENC5以下の火器をひとつずつ組み込める。総ENCは本体(ENC10)に、組み込んだ火器の合計の1/2(端数切り上げ)を加えたもの。	242
マーキング弾	5倍	各種	使用者のマークと着弾時刻記録装置付き弾丸。価格は通常弾の5倍。	C173



各種アイテム

名称	ENC	価格	解説	ページ
軍用ヘッドセット	1	$5,000	望遠鏡、画面増幅スコープ、無線通信機の機能を持つヘッドセット。右目と右耳を覆う構造となっている。マイクつき。	39
COMゴーグル	0	$200	無線通信機と一体化したゴーグル。IRビジョンつきは$250。	45
ペットロボット	–	$3,000	動物の形を模した、愛玩用のロボット。さまざまなタイプがある。CクラスAIを埋め込むこともできる。	47
儀礼用杖	3	$0	宗教の儀礼などに使用される杖。武器としては使用できない。	47
儀礼用数珠	0	$1,000	宗教の儀式などに使用される数珠。1シナリオに1回だけ、1点の【ラックポイント】を神から受け取り使用できる。使い捨て。	47
双眼鏡	0	$600	IRビジョンつき。	243
ゴーグル	0	$50	目を激しい光から保護する。IRビジョンつきは$100。	243
サングラス	0	$100	強い光を遮るための眼鏡。さまざまなデザインがある。	243
ガスマスク	0	$50	長時間使用することを考慮して、マスクを付けたまま水が飲めるようにウォーターチューブがついている。	243
懐中電灯	0	$10	光量調節も可能。	243
野外調理セット	7	$100	折りたたみ式フライパン、携帯コンロ、固形燃料、ナイフ・フォーク・スプーンセットなど。	243
応急キット	0	$10	応急手当の時に使用すると、〈応急手当〉にSR2のロール修正をくわえることができる。5回分。	243
サイボーグ用応急キット	0	$50	応急手当の時に使用すると、〈サイバーメディカル〉にSR2のロール修正をくわえることができる。5回分。	243
ラバースプレー	1	$10	1缶でフルボーグ1体分。メタルボディを見かけだけ皮膚状ゴムで覆う。激しい動きや熱が加わるとすぐ破れる。	243
アーミーナイフ	1	$20	小型のツールナイフ。ナイフの他に、缶切り、栓抜き、ドライバー、プライヤーなどのツールが組み込まれている。ひとつあると便利。このナイフで攻撃する場合、"ポケットハンター(P236)"のデータを使用する。	243
シールド	5	$50	透明な盾。視界を塞ぐことはない。シールドを持っている腕と胴部に攻撃が命中した時に、A30／7(B、C、I、F、E、L、S)として扱う。受:30で格闘回避に使用可能、スキルは〈大型武器〉である。	243
Lシールド	10	$100	透明な盾。視界を塞ぐことはない。攻撃が命中した時に、A30／7(B、C、I、F、E、L、S)として扱う。ただし【MV】が1／2となる。受:50で格闘回避に使用可能、スキルは〈大型武器〉である。	243
レーション	1	$5	1回分の保存食。	243
フルボーグ用流動食レーション	1	$10	フルボーグの5回分の保存食。人間でも食べられるがその場合、1回分となる。	243
サバイバルキット	3	$30	3回分のレーション、ペインキル、応急キットが入っている。	243
地上車修理工具セット	3	$50	応急修理の時に使用すると、〈応急修理〉にSR2のロール修正をくわえることができる。5回分。	243
ロープ	2	$1	特殊繊維で編まれている防刃ロープ。価格とENCは10m当たりのもの。	243
テント	12	$200	4～6人用。ナイロン製で、耐水・耐火処理がされている。	243
寝袋	6	$100	耐水・耐火処理がされている。	243
消火器	2	$10	小型だが強力。	243
発煙筒	1	$2	1回分。ソリッドシューター用の物ではない。	243
信号弾	1	$5	ソリッドシューター用の物ではない。	243
通信機	0	$100	2個で1セット。ヘッドセット、スロートマイクつき。	243
発信機	0	$100	大きさは13cmほど。200m先のレーダーで捉えられる。	243
NBC警告計	0	$50	放射線、細菌濃度、温・湿度を知ることができる。	243
GPS受信装置	0	$50	全地球位置把握システム。現在の自己の位置が座標で表示される。	243
多目的警報ポッド	2	$500	大きさはジュース缶くらい。設置した後、NBC、振動、熱、ガスなどを感知すると、ブザーやフラッシュライトで警告する。ブザーの音量やライトの光量は調節できる。	243
盗聴機	0	$50	大きさは1cmほど。トランシーバー、無線機、ラジオで受信する。受信範囲は100m。	243
無線傍受機	2	$500	通常、警察、軍用などの無線を傍受するための機器。〈暗号・信号〉のSRに成功すれば無線を傍受できたことになる。	243
ハンディビデオカメラ	1	$100	6時間の録画が可能。コネクタで接続することによりターミナルなどでも画像を見ることができる。IRビジョンつきは$150。	243
ホロカメラ	2	$3,000	被写体を三次元で撮影する。もちろん撮影した側しか写らないので、完全な立体にしたい場合は同じ被写体を何方向かから撮影する必要がある。	243
ホロディスク	0	$200	ホロカメラ用記憶ディスク。10枚分。	243
サテライトリンクAIカメラ	5	$30,000	ネットキャスター御用達の常に通信衛星とリンクしているAI搭載カメラ。基本的には局から貸与される。	243
ゴムボート	5 10	$80	4人乗り。スイッチひとつで瞬間的に膨らむ。膨らませる前のENCは5、膨らませた後は10。折りたたみ式オールつき。	243
潜水道具	5	$300	ドライスーツ、水中メガネ、レギュレータ、酸素ボンベなど潜水道具一式。酸素ボンベは2時間分。	243
パラシュートパック	3	$200	操縦性の良いスクエア型パラシュート。〈空中・0G機動〉で滑空が可能。	243
ハンググライダー	8	$300	〈空中・0G機動〉が必要。	243
ロケットリュック	10	$500	1kmほど飛行できる。戦闘中なら、【MV20】をとし、10ターン飛行可とする。〈空中・0G機動〉が必要。	243
ワイヤーランチャー	5	$200	ワイヤー付きのフックがガスで発射される。最大100m。300kgの重さまで耐えられる。	243
ブレインスキャナーデッキ	5	$9,500	死亡直後の人間から情報を引き出す。本人が思考していたことより、死ぬ3分前～瞬間まで見ていた物、聞こえたこと、話したことなどがプレイバックされる場合が多い。	243
MAS	1	$80,000	マグネットアーマー・システム。FとR以外の兵器に対して、全身にA100／8の効果を発揮する指向性電磁波発生装置。ただし使用時間が合計で3ターン越えると、バッテリーが消耗し、また、システムが過熱して1時間は再稼働不能になる。替えバッテリー(ENC1)は専用の物で$1,000。	243
Gスーツ	2	$500	スーツからヘルメットまで全身一式揃った宇宙服。スーツ扱い。外付けのエアータンクはENC0で2時間分(スペアは$100)。2個並列で付けるとENC1で4時間使える。	C173
Gボード	10	$1,000	宇宙での移動に便利な姿勢制御バーニア付きボード。宇宙空間での移動に限り、【MV】30となる。	C173
Gウィング	8	$1,200	宇宙移動用デバイス。両手が使える。宇宙空間での移動に限り、【MV】30となり、使用中は〈空中機動・0G機動〉がSR2となる。	C173
デコイグレネード	1	$500	人間の姿を録画／録音しておき、ピンを抜いて投げると噴出したガスに映像と音を映し出し、敵の目を欺く。10回まで使用可能。	C173
地雷探査装置	2	$500	地雷を発見する際の、〈ブービートラップ〉や〈偽装・カモフラージュ〉にSR2の修正がかかる。	C173
起動スイッチ	1	$20	爆発物を任意のタイミングで起動することができるようになる。効果範囲は半径1km。	C173
サブスキマー	200	$1,000	特殊部隊用の4人乗りゴムボート。水上で【MV】60、水深20mまで【MV】20、水深40mまで【MV】10で移動可能。	C173
バッグ	各種	$10~3,000	日用品からブランド品まで、形も価格もさまざま。	C173
エンジェルドール	2	$1,000	簡易型A を搭載した、動く1 6ドール、戦闘力や防御力は皆無。	C173
サイバー御守"精霊さん"	0	$10,000	精霊さんを付けたアイテムを使用する際に限り、自身のポイントを減らさずに【ラックポイント】を1点使用できる。	C173

サイバーパーツ

リプレイスメント

メーカー	名称	価格	タイプ	部位	IS	IP	SUV	感度	ページ
佐川臓器	サイバーヘッド	$1,000	−	頭部	50	40	J	1	244
佐川臓器	サイバーアイ	$300	−	頭部>眼	10	7	−	1	244
佐川臓器	サイバーボディ	$2,100	−	胴部	80	65	J	1	244
佐川臓器	サイバーアーム	$600	−	腕部(片方)	30	20	J	1	244
佐川臓器	サイバーレッグ	$1,600	−	脚部	45	30	J	1	244
P&F	バイオヘッド	$1,200	−	頭部	40	40	H	1/8	245
P&F	バイオアイボール	$400	−	頭部>眼	7	7	−	1/8	245
P&F	バイオアーム	$650	−	腕部(片方)	20	20	H	1/8	245
P&F	バイオボディ	$2,000	−	胴部	65	65	H	1/8	245
アストラル・ノリンコ	ハードパンチャー	$1,000	−	腕部(片方)	10	20	K	2	245
P&F	バイオレッグ	$1,800	−	脚部	30	30	H	1/8	245
アストラル・ノリンコ	ブースターレッグ	$2,500	−	脚部	15	30	J	−	245
アストラル・ノリンコ	アイゼンファウスト	$1,600	−	腕部(片方)	10	20	K	1	C174
不明	スパークアーム	$7200/$90	−	腕部(片方)	5	20	I	1	C174
シグマ	スプラッシュアイ	$9,000	−	頭部>眼	3	7	−	1(1/4)	C174

インプラント

メーカー	名称	価格	タイプ	部位	IS	IP	SUV	感度	備考	ページ
テンベル	データリストマン	$1,200	U不可	腕部>前腕(片方)	−	0	−	1/2		37
IMI	ファング用ホークアイ対応プラグ	$600	U不可	腕部>前腕(片方)	−	0	−	1/4		43
ルミナ	ミラーゴーグル	$600	−	頭部	7	2	−	−		246
エルメシオン	マイクロレーダーシステム	$3,500	A専用	頭部	−	7	−	1/2		246
エルメシオン	マイクロパッシブレーダー	$2,800	A専用	頭部	−	5	−	1/2		246
エルメシオン	マイクロECMポッド	$5,000	A専用	頭部	−	6	−	1/2		246
エルメシオン	アイマウント	$3,000	A専用	頭部	−	4	−	−		246
テンベル	リンクデバイス	$300	−	頭部>脳	−	1	−	1/4		246
テンベル	ブラスターヘッド	$1,000	−	頭部>脳	−	2	−	1/4		246
バイオジェネシス	バイオメモリー Ver.2.01	$10,000	−	頭部>脳	−	1	−	1/8		247
テンベル	ニューラルCOM	$1,500	−	頭部>脳	−	6	−	1/8		247
アスカ技研	リジェネレーター	$30,000	U専用	頭部>脳	−	2	−	1/8		247
P&F	デッド・オア・アライブ	$12,000	−	頭部>脳	−	4	−	1/8		247
アスカ技研	SLS(Skill Link System)	$1,000(1レベル)	−	頭部>脳	−	8	−	1/2		247
		$3,000(2レベル)	−	頭部>脳	−	8	−	1/2		247
		$6,000(3レベル)	−	頭部>脳	−	8	−	1/2		247
		$10,000(4レベル)	−	頭部>脳	−	8	−	1/2		247
テンベル	SNS(Satellite Navigation System)	$2,000	U不可	頭部>脳	−	6	−	1/8		247
エルメシオン	九頭竜システム Ver.β	$70,000	A専用	頭部>脳	−	10	−	1/8		247
エルメシオン	メンタルスタビライザー	$10,000	A専用	頭部>脳	−	4	−	1/8		248
カーマイクル・バイオテック	キャッツアイ	$2,000	U専用	頭部>眼	−	3	−	1/4		248
ツァイズ・ライカ	ロウライト・アンプ	$1,200	−	頭部>眼	−	3	−	1/4		248
ルミナ	アンチダズル	$450	−	頭部>眼	−	1	−	1/2		248
シグマ	ゴーストアイ	$1,200	U不可	頭部>眼	−	3	−	−		248
ツァイズ・ライカ	IRビジョン	$1,500	U不可	頭部>眼	−	3	−	−		248
シグマ	ヴィジュアル・エンハンサ	$600	U不可	頭部>眼	−	2	−	−		248
シグマ	ホークアイ	$3,000	U不可	頭部>眼	−	4	−	−		248
カーマイクル・バイオテック	キャットサーカス	$3,000	U専用	頭部>耳	−	4	−	1/4		249
シグマ	サウンド・エンハンサ	$500	−	頭部>耳	−	2	−	1/4		249
カーマイクル・バイオテック	ハウンドドッグ	$2,200	U専用	頭部>耳/鼻	−	5/5	−	1/4		249
バイオジェネシス	フロッガー	$900	U専用	頭部>口	−	5	−	1/2		249
各社	アクセスファイバー	$0(30)	−	頭部>脳、手	−	0	−	1/4		249
不明	偽造アクセスファイバー	$150,000	−	頭部>脳、手	−	0	−	1/4		249
バイオバンク	スーパーストマック	$500	−	胴部>内臓>消化器	−	3	−	1/8		249
カイザー	ライフサポート	$2,300	−	胴部>内臓>消化器	−	15	−	1/8		249
カイザー	セイフティラング	$1,000	−	胴部>内臓>呼吸器	−	4	−	1/8		250
佐川臓器	オキシジェンタンク	$1,000	−	胴部>内臓>呼吸器	−	3	−	1/8		250

メーカー	名称	価格	タイプ	部位	IS	IP	SUV	隠匿	備考	ページ
バイオバンク	アイアンレバー	$500	–	胴部>内臓>循環器	–	10	–	1/8		250
カイザー	ドラッグスタビライザー	$1,500	–	胴部>内臓>循環器	–	10	–	1/4		250
佐川臓器	スポーティハート	$5,000	–	胴部>内臓>循環器	–	7	–	1/8		250
IMI	ファング A-102	$2,000	U不可	腕部>前腕(片方)	–	4	–	2		250
北京電脳	銃神/弐式	$800	U不可	腕部>前腕(片方)	–	9	–	2		250
バイオジェネシス	ブラッドレイザー	$500	–	腕部>前腕>手(片方)	–	3	–	1/2		250
北京電脳	銃神/参式	$2,500	U不可	腕部>前腕(片方)	–	12	–	–		251
アストラル・ノリンコ	ハードクラッシャー	$1,000	U不可	腕部>前腕(片方)	–	7	–	–		251
IMI	スティンガー L-103	$3,000	U不可	脚部>大腿(片方)	–	8	–	2		251
アストラル・ノリンコ	ターボダッシュ	$7,000	U不可	脚部>下腿	–	12	–	–		251
IMI	スライダー F-503	$2,000	U不可	脚部>下腿>足首	–	7	–	2		251
アストラル・ノリンコ	強化人工知覚	$12,000	–	全身	–	5	–	1/8		251
アストラル・ノリンコ	強化人工筋肉	$10,000(1レベル)	–	全身	–	3	–	1/4	STRアップ:+3	252
		$20,000(2レベル)	U不可	全身	–	6	–	1/4	STRアップ:+6	252
		$60,000(3レベル)	U不可	全身	–	9	–	1/4	STRアップ:+9	252
		$120,000(4レベル)	U不可	全身	–	12	–	1/4	STRアップ:+18	252
アストラル・ノリンコ	強化人工骨格	$6,000	–	全身	–	7	–	1/2		252
アストラル・ノリンコ	強化人工神経	$12,000(1レベル)	–	全身	–	2	–	1/8	REFアップ:+3	252
		$24,000(2レベル)	–	全身	–	4	–	1/8	REFアップ:+6	252
		$50,000(3レベル)	–	全身	–	6	–	1/8	REFアップ:+9	252
		$150,000(4レベル)	–	全身	–	8	–	1/8	REFアップ:+18	252
カーマイクル・バイオテック	レプタルスキン	$4,000	U専用	全身	–	6	–	–	装甲効果(対C、I):A10/3、装甲効果(対B、F):A5/2	252
東西ヨーレン	特殊繊維皮膚	$5,000	–	全身	–	6	–	1	装甲効果(対I、F、S):A10/4	252
京極セラミック	メタルスキン	$6,000(タイプA)	U不可	全身	–	6	–	2	装甲効果(対B、C、I、F):A20/6	252
		$4,000(タイプB)	U不可	全身	–	4	–	2	装甲効果(対B、C、I、F):A15/4	252
		$2,000(タイプC)	U不可	全身	–	2	–	2	装甲効果(対B、C、I、F):A10/2	252
アストラル・ノリンコ	ゴースト・クローク	$3,000	U不可	全身	–	5	–	1/8		253
ツァイズ・ライカ	CSS.Covered Scan System	$5,000	U不可	任意	10	5	–	–		253
エルメシオン	ハードポイント	$3,000	A専用	解説参照	–	4	–	–		253
エルメシオン	OPラック	$900	A専用	解説参照	15	–	–	–		253
エルメシオン	ヘヴィゲージ	$20,000	A専用	解説参照	–	0、20	–	–		253
エルメシオン	高効率浄化システム	$300(部位別)	U不可		–	3	–	–		253
		$1,500(全身)	U不可	胴部	–	6	–	–		253
Psy-φ研究所	フォースブースタ	$17,000	–	頭部>脳	–	6	–	1/8		C174
エルメシオン	ブラックウィドウ Ver 09	$90,000	–	頭部>脳	–	10	–	1/8		C174
不明	脳内爆弾	$0	–	頭部>脳	–	0	–	1/8		C174
テンベル	クロックブレイン	$700	–	頭部>脳	–	2	–	1/8		C175
バイオジェネシス	ブラッドセイバー	$4,300	–	腕部>前腕(片方)	–	6	–	1/2		C175
IMI	ドルフィンスクリュー	$2,700	U不可	脚部>下腿	–	12	–	2		C175
佐川臓器	ウォータープール	$1300	–	胴部>内臓>循環器	–	10	–	1/8		C175
カーマイクル・バイオテック	グリーンマイル	$5,500	J専用	胴部>内臓>循環器	–	7	–	1/8		C175
バイオジェネシス	ウィップハンド	$2,400	U専用	腕部	–	10	–	1/2		C175
アストラル・ノリンコ	タイタンアーム	$3,500	–	全身	–	7	–	1/4		C175
IMI	ファング Q-505	$3,500	U不可	腕部>前腕(片方)	–	6	–	2		C175
ワイズアメリカ	アストロメク・ブースタ	$6,300	A専用	脚部>下腿	–	10	–	1		C175
ワイズアメリカ	Rシーリング	$18,700	A専用	全身	–	5	–	1/4		C175

フルボーグ

メーカー	名称	STR	REF	PER	SUV	MV	IS	価格	期間	HR	ブレインストール	ページ
北京電脳	鉄甲人 乙Ⅱ型	25	+5	+5	K	8	80	$150,000	1	1/4	リンクデバイス、ロウライト・アンプ、ホークアイ、ゴーストアイ	254
テンベル	バイパーEZ	16	+5	+5	J	5	70	$50,000	1/4	1/4	ブラスターヘッド、ニューラルCOM、SLS(2レベル)	254
エルメシオン	キュクロプスγⅢ	35	+15	+7	L	10	30	$3,000,000	-	1/8	ブラスターヘッド、ホークアイ(コネクタ×4)、ゴーストアイ、IRビジョン×3、ロウライト・アンプ×3 メンタルスタビライザー、メタルスキン(A)、特殊繊維皮膚、ハードポイント×4、追加サイバーアーム×2 OPラック×2、マイクロレーダーシステム、マイクロECMポッド、CSS×2、九頭竜システム アイマウント×4、ニューラルCOM、デッド・オア・アライブ、高効率浄化システム、ブースター・レッグ	255
エルメシオン	タイタンVE	50	+5	+10	L	8	50	$2,500,000	-	1/8	ブラスターヘッド、ホークアイ、ゴーストアイ、IRビジョン×2、ロウライト・アンプ ハードポイント×3、OPラック、マイクロレーダーシステム、CSS、ヘヴィゲージ×2 ニューラルCOM、スティンガーL-103×2、ターボダッシュ	255
メガテック	クロガネ	18	±0	±0	J	5	300	$15,000	2	1/2	なし	256
アストラル・ノリンコ	ブレイド	35	+15	+10	L	6	40	$1,800,000	-	1/4	ハードパンチャー×2、IRビジョン、ハードクラッシャー×2、マーシャルクロー×2、メンタルスタビライザー メタルスキン(B)、特殊繊維皮膚、ファングA-102×2、ターボダッシュ、ミラーシェード デッド・オア・アライブ	256
バイオジェネシス	ネイバー	20	+10	+10	J	6	70	$100,000	1/8	1/32	ブラスターヘッド、ニューラルCOM	256
IMI	ロングストヤード	30	+10	+10	K	6	60	$900,000	-	1/4	ブラスターヘッド、IRビジョン×2、ロウライト・アンプ×2、セイフティラング、オキシジェンタンク スーパーストマック、メンタルスタビライザー、特殊繊維皮膚、マイクロレーダーシステム、CSS ニューラルCOM、高効率浄化システム、ライフサポート、SNS	256
シグマ	セイクリッドアイ	15	+5	+30	I	10	50	$700,000	-	1/8	ブラスターヘッド、ホークアイ、ゴーストアイ、IRビジョン×3、ロウライト・アンプ×2 ハードポイント×2、OPラック、マイクロレーダーシステム、マイクロパッシブレーダー、CSS×2 マイクロECMポッド、ニューラルCOM、ゴースト・クローク、SNS	256
ヌーベルデルタ	ユーロボーグ Z-I	30	+6	+4	J	6	80	$50,000	2	1/4	ブラスターヘッド、ホークアイ、メタルスキン(C)、特殊繊維皮膚、ファングA-102×2 スティンガーL-103×2、スライダーF-503、ニューラルCOM	257
バイオジェネシス	ビハインド・ザ・マスク	15	±0	±0	H	4	35	$2,800,000	1/16	1/16	ブラスターヘッド、メンタルスタビライザー、ニューラルCOM、SLS(4レベル)、ゴースト・クローク	257
バイオジェネシス	ハウリングムーン	30	+20	+20	I	10	0	$2,500,000	1/8	1/8	リジェネーター、デッド・オア・アライブ、ブラッドレイザー、キャッツアイ、ハウンドドッグ キャットサーカス	257
テンベル	スパイダー	10	+10	±0	H	4	30	$500,000	1/2	1/4	リンクデバイス、バイオメモリー×6、ミラーシェード、ニューラルCOM	257
カーマイクル・バイオテック	ライフコピー・サービス	特殊	特殊	特殊	特殊	4	70	$1,000,000	1/8	-	なし	257
プロジェクト・デルタ	クリサリス							$9,999,999	-	1/4		C176
(クリサリス・モジュール)	標準型ヒューマノイドボディ ユピテル	35	+20	+10	L	10	0				ブラスターヘッド、ニューラルCOM、ゴーストアイ、ホークアイ(コネクタ×2)、IRビジョン ロウライト・アンプ、メンタルスタビライザー、メタルスキン(A)、特殊繊維皮膚、マイクロレーダーシステム マイクロECMポッド、デッド・オア・アライブ、高効率浄化システム、ライフサポート、クロックブレイン ウォーターブール、タイタンアーム、ファングQ-505×2、Rシーリング、アストロメク・ブースタ	C176
トライクロン	オメガDLR	25	+10	+10	K	6	350	$180,000	-(1/8)	1/4	なし	C177
ヌーベルデルタ	ニューロボーグ ZY-Ⅲ	12	+10	+5	I	4	30	$450,000	1	1/4	リンクデバイス、バイオメモリー×5、ニューラルCOM、SLS(4レベル)、クロックブレイン、メンタルスタビライザー、ブラックウィドウ	C177
エルメシオン	バジリスク	25	+20	+20	J	5	30	$100,000	-	1/4	IRビジョン、ホークアイ(コネクタ×4)、ライフサポート、オキシジェンタンク、特殊繊維皮膚 メタルスキン(B)、ゴースト・クローク、制御装置つき、ハードポイント×2、ファングQ-505×4、ファング用ホークアイ対応プラグ×4	C177
ワイズアメリカ	アポロ FX-Ⅱ	30	+12	+12	K	7	150	$87,000	-	1/4	ブラスターヘッド、ニューラルCOM、SNS、メンタルスタビライザー、アンチダズル IRビジョン、オキシジェンタンク、ヴィジュアル・エンハンサ、クロックブレイン、ウォーターブール アストロメク・ブースタ、Rシーリング	C177
メガテック	シロガネ	30	+12	+12	L	8	250	$55,000	1	1/4	ブラスターヘッド、ニューラルCOM、SLS(3レベル)、SNS、メンタルスタビライザー IRビジョン、サウンド・エンハンサ、ビジュアル・エンハンサ、ホークアイ(コネクタ×2)、タイタンアーム 特殊繊維皮膚、クロックブレイン、ファングQ-505×2、ファング用ホークアイ対応プラグ×2	C177
IMI	ガイスト	25	+10	+15	K	6	200	$90,000	1/2	1/8	ブラスターヘッド、マイクロレーダーシステム、マイクロパッシブレーダー マイクロECMポッド、ニューラルCOM、ゴースト・クローク	C177

ドラッグ

メーカー	名称	価格	タイプ	服用方法	効果時間	副作用	常習性	カートリッジ	ページ
カイザー	グリーンオニオン	$5	筋力増強剤	皮下注射	2時間	−	−	可($8)	260
禁制品	ボバイン	$200	筋力増強剤	皮下注射	2時間	あり	−	可($300)	260
アヤサカ	イエローストーム	$7	加速剤	鼻孔にスプレー	10分間	−	−	可($10)	260
禁制品	ニューカッスル	$400	加速剤	鼻孔にスプレー	20分間	あり	−	可($600)	260
アヤサカ	カミカゼ	$5	士気高揚剤	錠剤服用	1時間	−	−	可($8)	260
アスカ(禁制品)	ハラキリ	$100	士気高揚剤	血管注射	1時間	あり	あり	可($150)	260
禁制品	テンプラ	$1 000	士気高揚剤	血管注射	2時間	あり	あり	可($1,500)	260
テュホン	P−4201	$30	知覚増大剤	錠剤服用	15分間	−	−	可($45)	260
テュホン	P−4011	$10	知覚増大剤	液体飲用	30分間	−	−	可($15)	260
禁制品	XP−4022	$800	知覚増大剤	液体飲用	1分間	あり	−	可($1200)	261
禁制品	金剛呼錠	$200	体力増強剤	錠剤服用	1時間	−	あり	可($300)	261
禁制品	ゾンビパウダー	$100	体力増強剤	鼻孔より粉末吸入	30分間	あり	−	可($150)	261
各社	リラックスティック	$3(20本)	精神安定剤	火をつけて吸う	3分間	あり	あり	−	261
各社	シガレット	$100(5本)	精神安定剤	火をつけて吸う	5分間	あり	あり	−	261
テュホン	セル・クリーム	$20(10回分)	細胞活性剤	患部塗布	−	−	−	−	261
バイオジェネシス	GR(ゲーアール)61	$100	自白剤	カプセル服用	1日	−	−	−	261
テンペル	アップルX	$30	自白剤	皮下注射	1日	あり	−	−	261
ストラトエア	B.B(ブランク・ブレイン)	$50	洗脳剤	脊髄注射	−	−	あり	−	261
各社	モルヒネ	$2	麻酔剤	皮下注射	1時間	あり	あり	可($12)	262
アヤサカ製薬	スーパードルフィン	$10,000	延齢剤	座薬	−	−	−	−	262
アヤサカ製薬	ルバット	$5,000	成長抑制剤	座薬	−	−	−	−	262
各社	ハードメタル	$30	幻覚機器	電極接続	接続中	あり	−	−	262
各社	ソフトポイント	$40	幻覚機器	電極接続	接続中	あり	−	−	262
アスカ	EX−ゴールドレベル6	$100	媚薬	鼻孔にスプレー	24時間	−	あり	可($150)	262
クラップ	スナップショット	$1,000	蘇生剤	血管注射	−	−	−	−	262
クラップ	ペインキル	$100	鎮痛剤	皮下注射	3時間	−	−	可($150)	262
アスカ	ウェイクアップ	$100	活性剤	皮下注射	3時間	−	−	可($150)	262
テュホン	ディテクション	$40	知覚増大剤	錠剤服用	1時間	あり	なし	可($50)	C178
カイザー	ダークサイト	$60	知覚増大剤	錠剤服用	4時間	あり	なし	可($80)	C178
ストラトエア	フェイク	$50	仮死剤	脊髄注射	解説参照	なし	なし	可($100)	C178
アヤサカ	タイムピース	$5	代謝抑制剤	液体服用	8時間	なし	あり	可($8)	C178
テンペル	フードレス	$550	代謝抑制剤	皮下注射	1週間	あり	なし	可($800)	C178
テンペル	ウォータレス	$550	代謝抑制剤	皮下注射	1週間	あり	なし	可($800)	C178
禁制品	フィアレス	$120	士気高揚剤	火をつけて吸う	1時間	あり	あり	−	C178
バイオジェネシス	XIONIX(サイオニクス)	$800	異能力覚醒剤	皮下注射	20分間	あり	なし	可($1200)	C178
禁制品	バイパーキラー	$600	壊死毒	血管に入れる	72時間	なし	なし	−	C178
禁制品	パラライザー	$800	神経毒	血管に入れる	24時間	なし	なし	−	C178
禁制品	トキシコX	$1,000	肝臓毒	液体服用	72時間	なし	なし	−	C178

異能力

スキル	パワー名	範囲	持続	抵抗	ページ
ESP	アウェーネス	使用者	瞬間	不可	266
ESP	クレアオーディアンス	解説参照	集中	不可	266
ESP	クレアボイアンス	[WIL]m	集中	不可	266
ESP	サイコメトリー	接触	集中	不可	266
ESP	バトルセンス	使用者	[[WIL]÷3]ターン	不可	266
ESP	ダウジング	使用者	集中	不可	266
ESP	アンチサイ	使用者	[[WIL]÷3]ターン	可	C179
ESP	クレアノーズ	解説参照	1時間	不可	C179
ESP	デスメモリー	接触	集中	不可	C179
ESP	ナヴィゲーション	[[WIL]÷10]km	集中	不可	C179
エレクトロキネシス	ポルターガイスト	使用者	瞬間	不可	266
エレクトロキネシス	ゲイザー	使用者	瞬間	不可	266
エレクトロキネシス	ケーブルマスター	使用者	集中	不可	266
エレクトロキネシス	サンドマン	視界内	瞬間	不可	267
エレクトロキネシス	ステルス	使用者	瞬間	不可	267
エレクトロキネシス	マシンチャイルド	視界内	瞬間	可	267
エレクトロキネシス	サイコスコープ	接触	[[WIL]÷3]ターン	不可	C179
エレクトロキネシス	チェンジチャンネル	使用者	[[WIL]÷3]ターン	不可	C179
エレクトロキネシス	エレキストーム	接触	集中	不可	C179
テレパシー	エンパシィ	[WIL]m	集中	可	267
テレパシー	スキャンソート	接触	集中	不可	267
テレパシー	センドソート	[WIL]m	集中	可	267
テレパシー	ハルシネイション	[WIL]m	集中	可	267
テレパシー	マインドブラスト	[WIL]m	瞬間	不可("心理抵抗"は可能)	267
テレパシー	スピーク・オブ・アニマル	[WIL]m	集中	不可	267
テレパシー	アウトオブセンシズ	[[WIL]−2]m	1ターン	可	C179
テレパシー	サイウォール	使用者	[[WIL]÷3]ターン	不可	C179
テレパシー	スリープ	[[WIL]÷2]m	瞬間	可	C179
テレパシー	ソファナー	接触	瞬間	不可("心理抵抗"は可)	C179

パンドラ

タイプ	パンドラ名	インストール	インストール費用	宣言	持続	回復	条件	ページ
L-TYPE	アラエル	メカニック	$1,000	宣言フェイズ	3ターン	12時間	ランドブラスターのみ	270
L-TYPE	イロウル	メカニック	$2,000	機動回避ステップの前	瞬間	3時間	–	270
L-TYPE	ザドキエル	メカニック	$10,000	常駐	–	–	ランドブラスターのみ	270
L-TYPE	ゼルエル	メカニック	$2,000	宣言フェイズ	瞬間	3時間	ランドブラスターのみ	270
L-TYPE	ドミニオンズ	メカニック	$4,000	常駐	–	–	ランドブラスターのみ	270
L-TYPE	トロウンズ	使用者	$5,000	常駐	–	–	–	270
L-TYPE	バラキエル	使用者	$2,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	ランドブラスターのみ	270
L-TYPE	マトリエル	メカニック	$8,000	宣言フェイズ/行動	瞬間	1シナリオに1回	コンバットシェル以外	270
L-TYPE	ラグエル	メカニック	$1,000	宣言フェイズ	3ターン	12時間	地上または海上メカニック	270
L-TYPE	ラミエル	使用者	$3,000	機動回避ステップの前	瞬間	3時間	–	271
L-TYPE	レミエル	使用者	$3,000	損傷適用ステップの前	瞬間	3時間	ランドブラスターのみ	271
L-TYPE	イブリース	メカニック	$5,000	宣言フェイズ	瞬間	3時間	TCSのみ	C180
L-TYPE	サンダルフォン	メカニック	$5,000	常駐	–	–	コンバットシェルのみ	C180
L-TYPE	ニムロド	メカニック	$7,000	常駐	–	–	–	C180
N-TYPE	プロメテウス	使用者	$8,000	常駐	–	–	ジャック=イン可能である	35
N-TYPE	アルゴス	使用者	$5,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	ネットライナーのみ	271
N-TYPE	アルテミス	ターミナル	$10,000	宣言フェイズ/行動	瞬間	1シナリオに1回	衛星無線機を装備している	271
N-TYPE	イカロス	ターミナル	$5,000	宣言フェイズ/行動	瞬間	3時間	衛星無線機を装備している	271
N-TYPE	イージス	使用者	$2,000	対抗ロールの前	瞬間	3時間	–	271
N-TYPE	カドゥケウス	ターミナル	$4,000	常駐	–	–	ネットライナーのみ	271
N-TYPE	セイレーン	使用者	$3,000	宣言フェイズ/行動	1ターン	6時間	–	271
N-TYPE	プロセルピナ	使用者	$1,000	常駐	–	–	ネットライナーのみ	271
N-TYPE	ヘカトンケイル	使用者	$8,000	宣言フェイズ	3ターン	12時間	ネットライナーのみ	272
N-TYPE	ヘルメス	ターミナル	$2,000	宣言フェイズ	瞬間	3時間	ネットライナーのみ	272
N-TYPE	ムネモシュネ	使用者	$1,000	常駐	–	–	–	272

タイプ	パンドラ名	インストール	インストール費用	宣言	持続	回復	条件	ページ
N-TYPE	メドゥーサ	使用者	$2,000	宣言フェイズ／行動	1ターン	6時間	−	272
N-TYPE	ニケ	使用者	$6,000	常駐	−	−	ネットライナーのみ	C180
N-TYPE	ボレアス	ターミナル	$5,000	常駐	−	−	−	C180
N-TYPE	ヒュプノス	ターミナル	$10,000	ロールの直前	瞬間	12時間	ネットライナーのみ	C180
B-TYPE	ガンバンテイン	使用者	$3,000	機動回避ステップの前	瞬間	3時間	バウンサーのみ	41
B-TYPE	イズン	使用者	$10,000	常駐	−	−	バウンサーのみ	272
B-TYPE	ヴァルキリー	使用者	$2,000	宣言フェイズ	3ターン	12時間	−	272
B-TYPE	エインヘリャル	使用者	$5,000	常駐	−	−	バウンサーのみ	272
B-TYPE	グングニル	使用者	$2,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	バウンサーのみ	272
B-TYPE	スレイプニル	使用者	$2,000	宣言フェイズ	瞬間	3時間	バウンサーのみ	272
B-TYPE	ノルン	使用者	$3,000	メカニック移動フェイズの前	1ターン	6時間	−	273
B-TYPE	バルドル	使用者	$8,000	機動回避／格闘回避ステップの前	瞬間	3時間	フルボーグのみ	273
B-TYPE	ベルセルク	使用者	$1,000	宣言フェイズ	3ターン	12時間	−	273
B-TYPE	ヘルモーズ	使用者	$3,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	−	273
B-TYPE	ミョルニル	武器	$4,000	常駐	−	−	バウンサーのみ	273
B-TYPE	メギンギョルズ	使用者	$1,000	宣言フェイズ	3ターン	12時間	−	273
B-TYPE	トール	使用者	$7,000	機動回避ステップの前	瞬間	6時間	−	C180
B-TYPE	エーギル	使用者	$8,000	宣言フェイズ／行動	瞬間	48時間	−	C180
B-TYPE	ロキ	使用者	$8,000	損害適用ステップの前	瞬間	3時間	バウンサーのみ	C180
E-TYPE	イワヤト	使用者	$3,000	宣言フェイズ	瞬間	6時間	イノセントのみ	49
E-TYPE	オモイカネ	使用者	$2,000	常駐	−	−	ハスラーのみ	273
E-TYPE	カグラ	使用者	$3,000	常駐	−	−	−	273
E-TYPE	タヂナギ	使用者	$3,000	常駐	−	−	サイバーレッグを使用	273
E-TYPE	サゴクシロ	使用者	$4,000	常駐	3ターン	12時間	ハスラーのみ	274
E-TYPE	ミテグラ	使用者	$1,000	宣言フェイズ	瞬間	3時間	イノセントのみ	274
E-TYPE	フトマニ	使用者	$1,000	宣言フェイズ	瞬間	3時間	ハスラーのみ	274
E-TYPE	ホツマ	使用者	$2,000	常駐	−	−	−	274
E-TYPE	ツクヨミ	使用者	$3,000	常駐	−	−	ハスラーのみ	274
E-TYPE	ムラクモノツルギ	使用者	$8,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	イノセントのみ	274
E-TYPE	ヤサカニノマガタマ	使用者	$8,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	イノセントのみ	274
E-TYPE	ヤタノカガミ	使用者	$8,000	宣言フェイズ	1ターン	6時間	イノセントのみ	274
E-TYPE	ワカミズ	使用者	$10,000	常駐	−	−	−	274
E-TYPE	ワタツミ	使用者	$8,000	常駐	−	−	ハスラーのみ	C180
E-TYPE	ヤタガラス	使用者	$6,000	宣言フェイズ	1ターン	12時間	イノセントのみ	C180
U-TYPE	ジャック・イン・ボックス	使用者	$8,000	任意	1シナリオ	1シナリオ	戦闘中は使用不可	C39
U-TYPE	ストリートワイズ	使用者	$1,000	任意	瞬間	1シナリオ	−	C39
U-TYPE	ハイパードライヴ	メカニック	$3,000	宣言フェイズ／行動	瞬間	1シナリオ	−	C39
U-TYPE	ピーカブー	使用者	$3,000	任意	瞬間	1シナリオ	戦闘中は使用不可	C39
J-TYPE	ピットイン	使用者	$3,000	任意	瞬間	1シナリオ	戦闘中は使用不可	C39
U-TYPE	ブリッツクリーク	使用者	$3,000	宣言フェイズ	瞬間	1シナリオ	−	C39
U-TYPE	ブレイヴハート	使用者	$15,000	宣言フェイズ	瞬間	1シナリオ	−	C39
U-TYPE	マジックポーション	使用者	$30,000	宣言フェイズ／行動	瞬間	1シナリオ	−	C39
J-TYPE	マン・イン・ブラック	使用者	$6,000	宣言フェイズ	1ターン	1シナリオ	−	C39

『メタルヘッド・マキシマム』エラッタ 2001年11月30日版

『メタルヘッド・マキシマム』の誤字や脱字などに関する情報を掲載します。
ＧＦ編集部では、『メタルヘッド・マキシマム』の誤字・脱字、誤植などの情報を募集しています。皆さんが気がついた／気になった点などぜひE-メールやハガキなどでお送り下さい。

P35、37、47 所持品内
誤：サーチサポートII
正：サーチサポート

P39　追加LMG42の弾数
誤：10
正：8

P55　サイドバー14行目
誤：P224～P253
正：P244～P253

P62　ニューウェーブシャーマンのコラム
以下の文章を追加
"イノセントしか選択できない。"

P72、74　命中部位表
誤：8．9．(0)　頭部
正：8．9．(0)　脚部

P76　キャラクター損傷効果表8行目
誤：【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキル
正：【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキル

P99　メカニッククリティカル表の9
誤：装甲無視のダメージを与える。
正：損害は本体に適用され、装甲無視のダメージを与える。損害種別は通常どおり決定すること。

P100　メカニック損傷表項目
誤：次ターンのダメージ修正
正：ダメージ修正

P107　BX1600"ヒサクニ"の価格
誤：$54,500
正：$44,500

P109　SM100"スノーライト"のTP
誤：20(60)/50
正：8(60)/50

P109　SM100"スノーライド"の価格
誤：$4,400
正：$6,400

P109 JS8000"ウィンデーネ"のTP
誤：20(60)/0
正：8(60)/0

P109　UF"アダムスキー"の兵装
誤：L86ライトマシンガン×2
正：L86ライトマシンガン

P109　UG"アーノルド"のTP
誤：26(150)/90
正：46(150)/90

P109　UG"アーノルド"の価格
誤：$11,800
正：$13,800

P109　UG"アーノルド"の兵装
誤：LMG32(ハンギング)
正：LMG32(ターレット)

P112　GDF101"トロンブル"のTP
誤：70(300)/0
正：40(300)/0

P113　参式"海拉爾(ハイラル)"のTP
誤：0(300)/50
正：130(300)/50

P113　参式"海拉爾(ハイラル)"の価格
誤：$60,800
正：$79,000

P116　405CX"イダテン"のTP
誤：16(300)/50
正：80(300)/50

P116　405CX"イダテン"の価格
誤：$19,600
正：$27,100

P117　600MLC"マンダラ"のサイバーリンク
誤：搭載不可
正：搭載可

P117　"モーダ"のサイバーリンク
誤：搭載可
正：搭載不可

P120　FC－10"ロッパーサ"のTP
誤：38(250)/100
正：26(250)/100

P121 HMV"シュトルムビク"のTP
誤：96(380)/100
正：100(380)/100

P121　HMV"シュトルムビク"の価格
誤：$99,000
正：$98,250

P121　JXD"ゲイシャロード"のTP
誤：16(150)/50
正：4(150)/50

P124　HT005"レミング"の価格
誤：$94,600
正：$88,600

P125　HT－GA"ランナー"の装甲[前側面]
誤：A60/7(ハイ＝チョバムアーマー)
正：A50/7(ハイ＝チョバムアーマー)

P127 AV65R"マッドブル"の兵装
誤：地雷散布ロケット(S)
正：地雷散布ロケット"白老傑"

P130　A10Q"KKKロワイヤル"の兵装
誤：LMG32(バインド)
正：LMG32(ガンポート)

P131　T147WD4"ズヴェルボイ"のTP
誤：2140(7000)/800
正：4860(7000)/800

P131　ED－4VZ"ムスカ"のTP
誤：3300(3700)/2200
正：3180(3700)/2200

P131 ED－4VZ"ムスカ"の価格
誤：$433,400
正：$523,400

P133　UX－Z"Z－ON(ゼットン)"〈4輪装甲車データ〉のTP
誤：52(550)/300
正：62(550)/300

P135　GH－11"スカラベ"のTP
誤：109(450)/300
正：99(450)/300

P135 GH－11"スカラベ"の価格
誤：$420,700
正：$431,500

P135 GH－11"スカラベ"の装備
誤：レーザーサイト(ロケット用)
正：レーザーサイト(ミニガン用)

P136　V／FA－09J"ソロモンJ"のTP
誤：108(300)
正：68(300)

P136　V／FA－09J"ソロモンJ"の価格
誤：$1,680,000
正：$1,880,000

P137　OP III"オスプレイIII"のTP
誤：410(800)/500
正：80(1000)/500

P137 OP III"オスプレイIII"の価格
誤：$3,864,000
正：$5,064,000

P137　SC"スイマー"の価格
誤：$7,080
正：$7,200

P138　MC"ダイバー"のTP
誤：240(400)/200
正：140(400)/200

P138　MC"ダイバー"の価格
誤：$48,400
正：$50,400

P138　"E－BOAT5"のTP
誤：290(600)/1000
正：310(600)/1000

P142　ヤー203"土竜"の価格
誤：$28,040($15,000)
正：$14,540($1,500)

P143　S－PS01"ビッグアーム"のTP
誤：10(240)
正：20(240)

P143　S－PS01"ビッグアーム"の装備
誤：プロペラントタンク×2(腰)
正：プロペラントタンク(腰)

P151 AZ－88LT"キウィLT"のTP
誤：15(70)
正：25(70)

P151　AZ－88LT"キウィLT"の価格
誤：$502,050
正：$490,100

P152　L111"キューピット"のTP
誤：25(40)
正：30(40)

P152　AZ－99T"クラブ"のTP
誤：30(80)
正：40(80)

P152　J01"タイニーバレル"のTP
誤：15(40)
正：20(40)

P158　電子戦装備表6行目
効果を以下のように変更

名称	効果
チャフポッド(L)	無力化(3ターン)
チャフポッド(M)	無力化(2ターン)
チャフポッド(S)	無力化(1ターン)
フレアポッド(L)	無力化(3ターン)
フレアポッド(M)	無力化(2ターン)
フレアポッド(S)	無力化(1ターン)

P159　ハイ＝チョバムアーマーの効果
誤：BCIF
正：BCIEF

P159　ファイバニウムアーマーの効果
誤：BCIEFLP
正：BCIEFL

P170　90mmロケットポッド"ファイアレイン"の弾数
誤：12
正：4

P170　90mmロケットポッド"ファイアレイン"の発射方式
誤：S
正：A3

P171　ADAM－O"ストライダー"の弾数
誤：1
正：4

P171　ADAM－S"ケルビム"の弾数
誤：1
正：4

P171　有線ADAM－W“スパイダーウェッブ”の弾数
誤：1
正：4

P171　地雷散布ロケット“黒老傑”の解説
「“黒老傑”」を削除

P171　ガンクラスター／レベルG
誤：VK－20（P165）
正：VK－20（P168）

P172　IMP－8　IM－Mk II“シリーズ8”の発射方式
誤：S／A8
正：S／A4

P172　IMP－12　IM－Mk II“シリーズ12”の発射方式
誤：S／A12
正：S／A4

P172　IMI　ガン・ランチャー用弾頭
各弾頭に以下のデータを追加
ATロケット弾　ENC：6　価格：$1,000
グレネードロケット弾 ENC：6　価格：$500
催涙ガス弾　ENC：6　価格：$500

P173　105mmロングライフル“メインアーム”
以下のデータの追加
持ち方：両手

P174　ハンドロケットポッド“HRP－73”の弾数
誤：24
正：4

P174　ハンドロケットポッド“HRP－73”の発射方式
誤：S
正：A6

P175　重手榴弾“ナップル”の火力
誤：125／95（E）
正：125／95（B）

P175　AP重手榴弾“アパ”の火力
誤：105／35(EF)
正：105／35(BF)

P175　多弾頭重手榴弾“マッパー”の火力
誤：185／105（E）
正：185／105（B）

P176　ラムシールド　RS-G1
誤：また火器による攻撃がドライブ以外の箇所に命中した場合、[A100/7]の装甲として扱う。
正：また火器による攻撃がドライブ以外の箇所に命中した場合、[A100/7]（BCIEF）の装甲として扱う。

P176　東亜銃器　大型ソリッドシューターCSSC-3　ソリッドシューター用弾頭
各弾頭に以下のデータを追加
AT弾　価格：$300
グレネード弾　価格：$100
催涙ガス弾　価格：$150
スモーク弾　価格：$50

P222　レディデリンジャーの火力
誤：－10（S）
正：－10（B）

P225　M4“アルティマックス”の火力
誤：80（BI）
正：80（BP）

P226　テイザー“ポケットショック”の火力
誤：50（IE）
正：50（S）

P226　ヴァルター・イエーガー　BD7　Z4のENC
誤：6／1
正：5／1

P228　FNスナイパーライフルの火力
誤：30（SB
正：30（B）

P230　ヴァルターイエーガーCAW48　ショットガン用弾頭表
弾数をすべて4とする。

P230　特殊データ　12Gゴムスタン弾
以下の文章を追加
（追加被害：スタン）

P230　特殊データ　クォラル用弾頭　ゴムスタン弾
以下の文章を追加
（追加被害：スタン）

P231　CALT　L86ライトマシンガンのENC
誤：10
正：10／2

P231 CALT L86ライトマシンガン解説の末尾に以下の文章を追加
その場合、弾数：4となる。

P231　FN　ブローニングFN-SSWのENC
誤：8
正：8／2

P231　ラインネーテル　LMG32のENC
誤：12
正：12／2

P231　CALT　M90マシンガンのENC
誤：12
正：12／2

P231　ダリオノフ　DM“ダリオノフ・マシンガン”のENC
誤：10
正：10／2

P231　FN　ブローニングFN-HMGのENC
誤：30
正：30／3

P231　FN　ブローニング“FN-HSR”のENC
誤：10
正：10／2

P231　FN　ブローニング“FN-HSR II”のENC
誤：8
正：8／2

P231　FN　ブローニング“FN-HSR II”の火力
誤：40（S）
正：40（B）

P234　特殊弾データ
以下の文章を追加
これらの特殊弾は9mm、Cal45、5.56mm、7.62mmの各口径に存在します。

P234　シルバーチップ弾
誤：追加被害としてシフト1を得る。
正：追加被害としてシフト1を得る（対メカニックや対物攻撃は除く）

P234　フランジビリティー弾
誤：追加被害としてシフト2を得る。
正：追加被害としてシフト2を得る（対メカニックや対物攻撃は除く）

P234　各社　手榴弾の火力
誤：85／45（E）
正：85／45（B）

P235　東亜銃器　単分子カード
以下の文章を削除
追加被害：シフト1

P236　東亜銃器　リピーター
以下のデータを追加
射程：20m

P236　東亜銃器　スリング
以下のデータを追加
射程：10m

P241　XBC2155F“ベアキャット”
誤：ビジュアル・エンハンサレーザーサイト（P248）
正：ビジュアル・エンハンサ（P248）

P242　画面増幅スコープ
以下のデータを追加
ENC：1

P243　シールド
以下の文章を追加
格闘回避に使用するスキルは〈大型武器〉である

P243　Lシールド
以下の文章を追加
格闘回避に使用するスキルは〈大型武器〉である

P243　MAS
誤：充電するまで使用不可能になる。
正：また、システムが過熱して1時間は再稼働不能になる。替えバッテリー（ENC1）は専用の物で$1,000。

P256　ビハインド・ザ・マスクのIS
誤：0
正：35

P256　ビハインド・ザ・マスク
以下の部分を削除
インプラントを追加でインストールすることはできないが、

P262　スナップショットの副作用
誤：あり
正：なし

P370　キャラクター損傷効果表8行目
誤：【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキル
正：【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキル

P383　ウォーロックV20／B　ターミナルシート　ソフトウェア
誤：サーチサポートII $400　20
　合計　40
正：サーチサポート　$200　5
　合計　25

P383　グランコム　ターミナルシート　ソフトウェア
誤：サーチサポートII $400　20
　合計　45
正：サーチサポート　$200　5
　合計　30

P386　スキル
誤：偽装カモフラージュ　72
正：偽装カモフラージュ　52

P391　所持品
誤：サーチサポートII
正：サーチサポート

MIND CRIME マインドクライム

AFTER WORD

（旧版の）メタルヘッド・シリーズには、そういえばキャンペーンシナリオブックは存在しなかった。キャラクタークラスごとのエキスパンションなどによるユーザーサポートを最優先にしたため、キャンペーン発表が遅れたのである。

ともかく10年の歳月を経て、ついにそれを発表する機会に恵まれ、喜ばしい限りである。『メタルヘッド・マキシマム』で全クラスのサポートがひと通り終わっているからこそ、キャンペーンシナリオも心おきなく皆さんの手元へお届けできるというものだ。

では収録されている各シナリオについて、ひとことずつコメントしようと思う。

●ファースト・アルバム：

このエピソードで、PCはキャンペーンの基軸となる組織や事象の一端に触れる。また、本腰を入れてRPGをやる人の肩慣らしにちょうどいい1本ではないかと思う。

●エバー・グリーン：

地球緑化は60年代MHワールドにおける（背景的な）一大イベントだが、本エピソードはその先触れを示す意味で重要である。ゆったりとプレイできるだろう。

●夕映えの墓標：

“市販されているメカニックとのリンク”という遊びを含ませた作品で、個人的に気に入っている。ちなみに作中の“Q”なる人物は“ミスティQ”である。旧版『コアストライク』を入手できる方は探してみてもいいだろう。

●48分間：

特に鈴吹氏がお気に入りだったらしい。アクション重視な内容だが、ただ突っ込むだけでなく頭の使い所も多いので、プレイのしがいがある1本だ。

●48秒間：

50年代から60年代への架け橋となるエピソードで、キャンペーンプレイをしている場合、（10年という歳月を生きた）PCをベテランらしく演出できる。内容に関して言えばPC、NPCともに売れ残らないことを祈る（笑）。シナリオ内容はハードなので、そんなことを考えている余裕はないかも知れないが。

●ムーン・チャイルド：

NPCとの交流に重きを置いたつくりになっている。GMはいつもよりNPCの描写に注意し、またPCが積極的に行動できるようマスタリングして欲しい。

●マインド・クライム：

傭兵団との戦闘、ニュートン邸での戦闘は特に趣向を凝らしたつもりである。ともあれキャンペーン最後のエピソードなので、じっくり楽しんでもらいたい。

高平鳴海

●本書について

本書はテーブルトークRPGの『メタルヘッド・マキシマム』のサプリメントです

シート類は、自己使用に限り複製を許諾します

本書に書かれている内容は、すべてフィクションであり
実在するいかなる個人、団体等とはいっさい関係がありません

『メタルヘッド・マキシマム』サプリメント

マインドクライム

2001年12月10日　初版発行

著者	高平鳴海 有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
発行人	中島純一郎
発行所	有限会社ゲーム・フィールド 〒101-0021　東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル工新802 TEL:03-5296-2666 http://www.fear.co.jp
印刷	壮光舎印刷株式会社



メタルヘッド·マキシマム METAL HEAD MAXIMUM

Character Creation Sheet

名前			
クラス		ハンターランク	

作成レベル	
CP	
スキル上限	

アビリティ		消費CP
STR		
REF		
DEX		
INT		
PER		
WIL		
SYM		
LUC		
小計		

取得アイテム、ボーナスなど

所持金 (CP−消費CP)×$1000

経歴	消費CP	年齢修正	経歴イベント	消費CP
小計				

ハンターイベント	消費CP	年齢修正
小計		

	アビリティ小計		経歴小計		ハンターイベント小計		フリー小計(スキル)		
消費CP合計		＋	経歴 / イベント	＋		＋		＝	
年齢	15	＋		＋			＝		

スキル

アビリティ	名称	クラス	無条件	経歴／イベント	フリー	小計
REF	アスレチック		20			
	大型武器					
	※空中機動・OG機動					
	※コンバットシェル					
	素手戦闘					
	※特殊武器					
	ドライビング					
	ナイフコンバット					
	※ナビゲート:					
	※ナビゲート:					
	※ナビゲート:					
	※ナビゲート:					
	※ナビゲート:					
DEX	応急修理					
	応急手当					
	※偽造					
	※重火器					
	※修理メンテナンス					
	小火器					
	投擲		20			
	※爆発物					
	※ブービートラップ					
INT	アクセス					
	※暗号・信号					
	一般教養		20			
	偽装・カモフラージュ					
	※サイバーメディカル					
	※専門知識:					
	※専門知識:					
	※専門知識:					
	※専門知識:					
	※ソフトウェア					
	※チューン					
	※治療					
	ドラッグ					
	※ハードウェア					
	※武器改造					
	※メンタルケア					
PER	※鑑定					
	写真・映像					
	追跡・逃走					
	※搭載火器					
	土地カン					
	変装					
WIL	※ESP:					
	※ESP:					
	※ESP:					
	※エレクトロキネシス:					
	※エレクトロキネシス:					
	※エレクトロキネシス:					
	サバイバル					
	尋問・拷問					
	精神防壁					
	※ハッキング					
	※リパルス					
SYM	※芸能芸術:					
	※芸能芸術:					
	※芸能芸術:					
	交渉					
	ゴシップ		20			
	※テレパシー:					
	※テレパシー:					
	※テレパシー:					
				小計		

ゲーム・フィールド
製品ラインナップ



TRPG基本ルールブック
ブレイド・オブ・アルカナ
本体価格：4000円(税別)
発売元：エンターブレイン



ブレイド・オブ・アルカナコンパニオン
ロード・オブ・グローリー
本体価格：1800円(税別)
2001年12月上旬発売予定



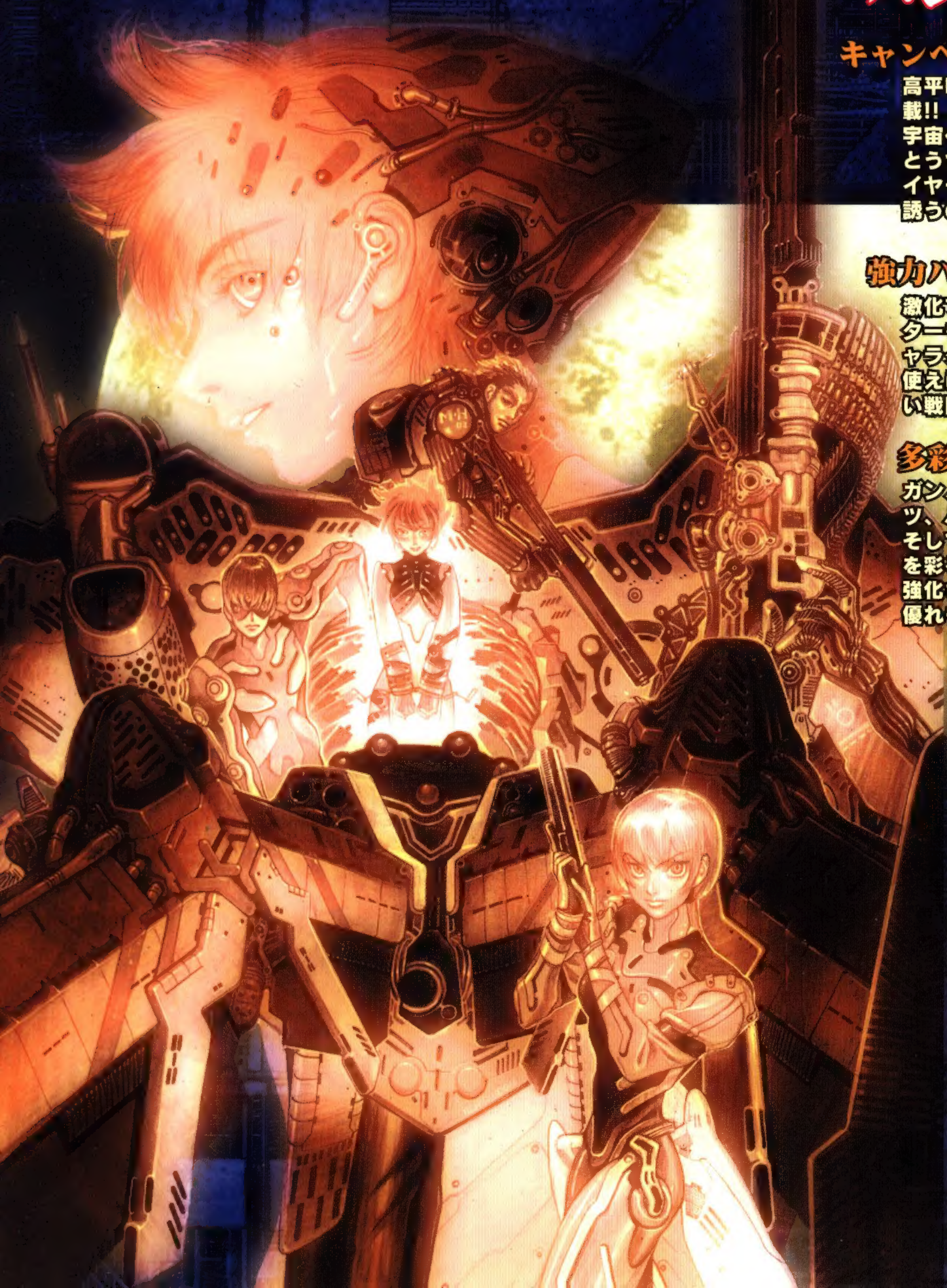
ブレイド・オブ・アルカナ　ソースブック
メロディ・オブ・ミンストラル
本体価格：1600円(税別)
2001年12月中旬発売予定

2160年
人類滅亡の危機!!

ISBN4-907792-28-X
C0076 ¥3600E
9784907792282
1920076036002

発行 Game Field Co.,Ltd.
GF-053MHM
本体価格3,600円（税別）

荒野を駆けるハンターたちへ



キャンペーンシナリオ登場!!

高平鳴海渾身のシナリオ7本を掲載!! 戦いは荒野、都市、そして宇宙へと舞台を移す。壮大な背景とうつろいゆく時の流れが、プレイヤーを未体験のストーリーへと誘うのだ。

強力ハンターを作成せよ！

激化する戦闘にそなえ、キャラクターもパワーアップ。新搭載のキャラクターメイキングシステムを使えば、作りたてのキャラでも高い戦闘力を発揮できるのだ。

多彩なデータ群を追加！

ガン、メカニック、サイバーパーツ、ハードウェア、ソフトウェア、そして追加クラス。新たなる時代を彩る様々なデータも一挙掲載。強化されたキャラクターのための優れものぞろいだ。